+DVD

Ausgabe 178 » 8/2008

CyberMedia € 4,99

Österreich € 5,75 / Schweiz sfr 10,00 / BeNeLux € 5,75
Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 6,75

PlayStation 3 » Xbox 360 » Wii » PS2 » Sony PSP » Nintendo DS

MANIAC



Test » Genialer Prügler für Wii

Call of Duty 5

World at War: Schauplätze, Waffen, Grafik





Sonic Unleashed

Mit Karacho zurück an die Spielspaß-Spitze



EXKLUSIV!



MIRROR'S EDGE

Wir haben's gespielt: 8 Seiten Fakten zum revolutionären Ego-Abenteuer • Video auf DVD

RESIDENT EVIL 5

Enthüllt: Charaktere, Spielsystem, Story • Video auf DVD

» 125 Minuten Spiele-Videos » Tests, Reportagen, Previews » von Experten kommentiert



Spielszenen aus dem zweiten Level
KILLZONE 2

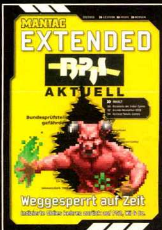


Test
ALONE IN THE DARK



Preview + Interview
SOULCALIBUR IV





10 Seiten Reportagen, u.a.
» Indizierte Spiele kehren zurück auf PS2, Wii & Co
» Spielhallen-Neuheiten



DVD-INHALT

46 Spiele als Video, 125 Minuten Laufzeit

Die MAN!AC-DVD fehlt oder läuft nicht?
Dann schreibt eine E-Mail an dvd@maniac.de oder eine Postkarte mit entsprechendem Hinweis an Cybermedia Verlag GmbH, Wallbergstr. 10, 86415 Mering.

Hinweis
Besitzer eines 4:3-Fernsehers aufgepasst:
Da viele Spielevideos auf der DVD im Breitbildformat vorhanden sind, muss Euer DVD-Player bzw. die DVD-Einstellungen Eurer Konsole auf das Bildformat '16:9 Letterbox' gestellt werden.

Besitzer eines 16:9-Fernsehers sollten ihren DVD-Player natürlich auch auf das '16:9'-Format stellen.



Mit diesem Logo gekennzeichnete Tests findet Ihr ausschließlich auf der Uncut-DVD, die Bestandteil des MAN!AC "unrestricted"-Abos ist (siehe Seite 57)



UbiDays 2008
Auf den UbiDays begutachteten wir kommende Spiele-Perlen wie "Soulcalibur IV", "Far Cry 2" und "Brothers in Arms: Hell's Highway".

Fracture
Ballerei innovativ: In "Fracture" deformiert Ihr die Landschaft mittels Terraforming.

Super Smash Bros. Brawl
Wii-Dreamteam: Die Nintendo-Ikonen verkloppen sich mittels Remote und Nunchuk nach Strich und Faden.

Ab 18 Inhalte:
Brothers in Arms: Hell's Highway (erweitert)
Far Cry 2 (erweitert)
Gears of War 2 (Trailer)
Mad World (Trailer)
Killzone 2 (erweitert)

18

DVD-INHALT » 08/2008

» Titelthema
Mirror's Edge

» Special UbiDays 2008
Brothers in Arms: Hell's Highway
Far Cry 2
Roundup UbiDays 2008
Soulcalibur IV

» Trailer
Beyond Good and Evil 2
Command & Conquer: Red Alert 3
Dead Space
Mercenaries 2: World in Flames
Resident Evil 5

» Preview
Brothers in Arms: Hell's Highway
Far Cry 2
Fracture
Killzone 2
Soulcalibur IV

» Test
Alone in the Dark
Battlefield: Bad Company
Das Bourne Komplott
Enemy Territory: Quake Wars
Family Ski
Super Smash Bros. Brawl
Top Spin 3
We Love Golf!

» Online
Neu bei PlayStation Network
Neu bei Xbox Live Arcade
Neu bei Virtual Console

» Extended
MAN!AC unplugged: Pleo
MAN!AC-Special: Tennisspiele
PlayStation Eye Tech Demo
Rock Band am Mac
Spiel-Film: Do-Don-Pachi Dai-Fukkatsu

» anyMAN!AC
Expeditionen ins Tierreich – Pleo

» Credits / Outtakes


» UbiDays 2008


» Fracture


» Super Smash Bros. Brawl

» Ab 18 Inhalte:
Brothers in Arms: Hell's Highway (erweitert)
Far Cry 2 (erweitert)
Gears of War 2 (Trailer)
Mad World (Trailer)
Killzone 2 (erweitert)

MAN!AC 08/2008 » KILLZONE 2

» UbiDays 2008 » Super Smash Bros. Brawl
» Alone in the Dark » Battlefield: Bad Company
» Fracture » Tennis-Special » Pleo u.v.m.

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE » PS2 » PS3 » XBOX 360 » WII » PSP » DS

MAN!AC

» DVD

KILLZONE 2

Das Baller-Spektakel für PS3 im Vorab-Check

Das DVD-Cover entlang der gestrichelten Linie für eine handelsübliche DVD-Hülle („Keep-Cover") ausschneiden

AUF REISEN

Videospiel-Redakteure schreiben Artikel, pflegen Kontakte, zocken Games – und machen die ein oder andere Reise, um sich auf Messen oder Veranstaltungen umzusehen beziehungsweise Entwickler in ihren Studios zu besuchen. An sich nichts Ungewöhnliches, allerdings ballten sich in der ersten Jahreshälfte 2008 die Flüge rund um den Globus wie nie zuvor. San Francisco und Las Vegas, London, Paris und Palma de Mallorca, Bukarest und Tokio – kein Fleckchen Erde war vor den MAN!ACs sicher, mit einigen Orten hatten wir sogar mehrmals das Vergnügen.

Bei all den Reisen in ferne Länder fällt unsere Heimat oft durchs Interessenraster. Aber: Es tut sich was in Deutschland! Und darauf richten wir seit einigen Ausgaben gesteigerte Aufmerksamkeit. Sei es der "Clash of Realities" in Köln, bei dem sich Kulturwissenschaftler mit Medienpädagogen austauschten (MAN!AC 05/08); "Munich Gaming", wo sich Politiker, Entwickler und Hochschul-Vertreter trafen (MAN!AC 06/08); "Lara 2008", eine Art bayerischer Oscar für Videospiele (MAN!AC 07/08); oder die "The Philosophy of Computer Games"-Konferenz in Potsdam, welche sich der philosophischen Betrachtung unseres Lieblingshobbys verschrieben hat (Seite 20). Privat organisierte Retrotreffen und offizielle E-Sports-Meisterschaften runden das Ganze ab. Über allem thront schließlich Europas Leitmesse in Sachen Videospiele, die Games Convention in Leipzig, die 2009 unter dem Namen "GAMESCon" nach Köln wechselt.

"Und was habe ich als Gamer von der neuen Videospiel-Kultur in Deutschland?", fragt sich jetzt wohl mancher Leser. Auf den ersten Blick vielleicht nur die Gelegenheit, über die besucherstärkste Messe nach der Tokyo Game Show zu flanieren. Die vielen Veranstaltungen mit ihrem bunten Teilnehmerfeld aus Politik, Forschung, Wirtschaft und Entwicklung zeigen jedoch, wo die Reise langfristig hingeht – in Richtung mehr gesellschaftlicher Akzeptanz und wissenschaftlicher Bedeutung. Kurzum: Videospiele werden auch hierzulande ihren Kinderschuhen entwachsen. Und das macht Deutschland eine Reise wert.

DAS MAN!AC-TEAM



Oliver Schultes
Chefredakteur

Lieblingsgenres:
Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Jump'n'Run
Spielt zurzeit:
1. Metal Gear Solid 4 (PS3)
2. Rock Band (360)
3. Grand Theft Auto IV (PS3)
Hört zurzeit:
Airbourne – Runnin' Wild
Sieht zurzeit:
The Happening (Kino)
George Lynch (youtube)



Matthias Schmid
Leitender Redakteur

Lieblingsgenres:
Action, Beat'em-Up, Ego-Shooter, Sportspiele
Spielt zurzeit:
1. SNK Arcade Clas. Vol. 1 (PSP)
2. Lego Indiana Jones (360)
3. Metal Gear Solid 4 (PS3)
Hört zurzeit:
Factory 81 – die beste Band, die es nicht mehr gibt
Sieht zurzeit:
Fußball-EM, Pans Labyrinth



Ulrich Steppberger
Redakteur

Lieblingsgenres:
Denkspiele, Geschicklichkeit, Jump'n'Run, Rennspiele
Spielt zurzeit:
1. Race Driver GRID (360)
2. Civilization Revolution (360)
3. Secret Agent Clank (PSP)
Hört zurzeit:
SWR 3 (mal wieder)
Sieht zurzeit:
Nip/Tuck – Season 1-4 (DVD), Cloverfield (Blu-ray)

Thomas Stuchlik
Redakteur

Lieblingsgenres:
Action-Adventure, Rennspiele, Simulation, Strategie
Spielt zurzeit:
1. Metal Gear Solid 4 (PS3)
2. Civilization Revolution (PS3)
3. X-Plane 9 (PC)
Hört zurzeit:
The Power of One (Soundtrack)
Sieht zurzeit:
Floridas Vergnügungsparks



Michael Herde
Redakteur

Lieblingsgenres:
Action, Ego-Shooter, Geschicklichkeit
Spielt zurzeit:
1. Metal Gear Solid 4 (PS3)
2. Battlefield: Bad Company (PS3)
3. Lego Indiana Jones (DS)
Hört zurzeit:
Metal Gear Solid 4 Soundtrack
Sieht zurzeit:
Veronica Mars - Staffel 1 (DVD)
Turisas & Metallica (Rock am Ring)



André Kazmaier
Volontär

Lieblingsgenres:
Action-Adventure, Adventure, Jump'n'Run, Rollenspiele
Spielt zurzeit:
1. alle Tennisspiele, wo gibt
2. Rayman (PlayStation Store)
3. Beyond Good and Evil (PS2)
Hört zurzeit:
Lupe Fiasco – Food & Liquor
Sieht zurzeit:
viel Fußball und kommt deshalb mit den Games kaum nach



Jan Königsfeld
Volontär / Web-Design

Lieblingsgenres:
Action, Action-Adventure, Beat'em-Up, Musikspiele
Spielt zurzeit:
1. Metal Gear Solid 4 (PS3)
2. Policenauts (PSone)
3. Tekken 6 (Arcade)
Hört zurzeit:
Lamb of God – Sacrament
Yakuza 3 Soundtrack
Sieht zurzeit:
die Großstadt-Lichter Tokios

TITELTHEMA



NACHRICHTEN

PREVIEW

ONLINE

IMPORT

RUBRIKEN



36 » PREVIEW
Tomb Raider: Underworld



40 » PREVIEW
Sonic Unleashed

24 » PREVIEW
Resident Evil 5



SPIELE-TEST

IM HANDEL

INTERAKTIV

46 » SPIELE-TEST
Super Smash Bros. Brawl





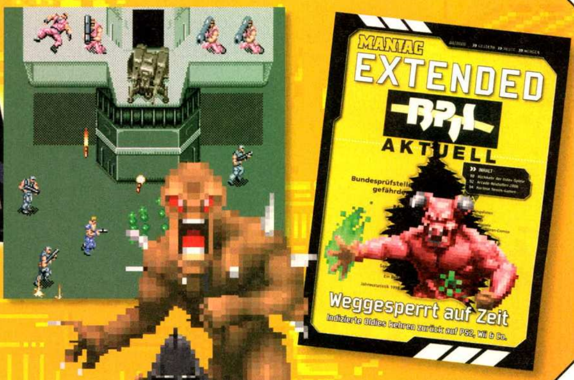
54 » SPIELE-TEST
Battlefield: Bad Company



64 » SPIELE-TEST
Secret Agent Clank



EXTENDED



Mirror's Edge

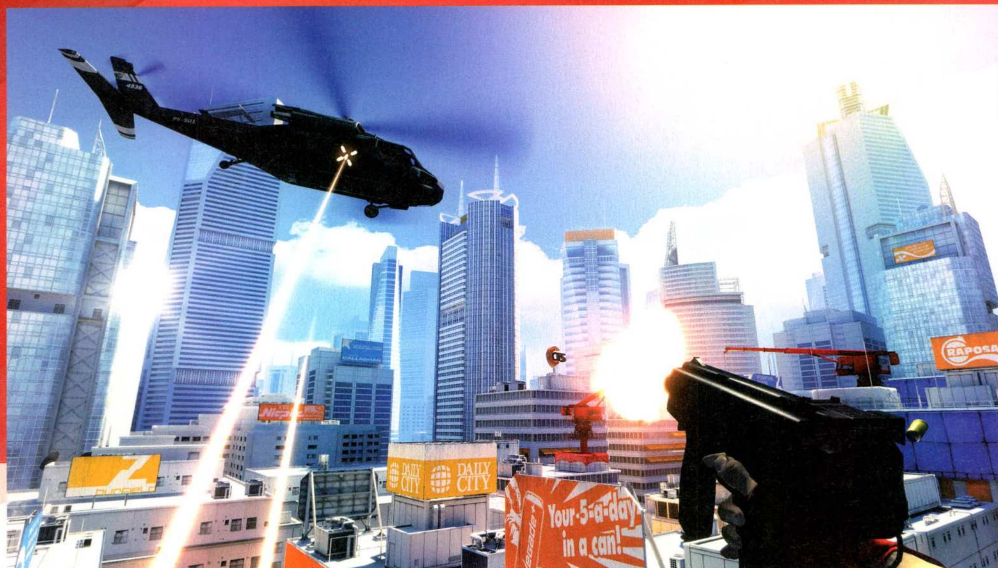
Exklusiv angespielt: MAN!AC blickt in die Zukunft der Spiele aus der Ego-Perspektive.

Entwickler DICE hat sich viel vorgenommen: Vor unserem Probespiel versprechen uns die Schweden ein einmaliges Erlebnis, das es in dieser Form noch nicht gab. Nur wenige Personen außerhalb des DICE-Dunstkreises kamen bislang überhaupt in den Genuss, Hand an "Mirror's Edge" zu legen. Wir fühlen uns geehrt, bleiben aber trotz unserer Vorfreude wachsam – zu oft haben wir solche Sätze schon gehört und ambitionierte Projekte scheitern sehen (siehe Test zu "Alone in the Dark" ab Seite 52).

Der Moment der Wahrheit ist gekommen, Marketing Manager Sébastien Bisch übergibt uns den PS3-Controller mit den Worten: "Ich rate Euch, alle Hinweise genau zu lesen." Die visuelle Brillanz lässt uns den Ratschlag jedoch in dem Moment wieder vergessen, wo wir den linken Analogstick nach vorne drücken und Heldin Faith die ersten Schritte auf einem Häuserdach macht: Unglaublich, das sieht exakt so aus wie in dem kürzlich erschienenen Video – denken's und klappen unsere Münder wieder zu. "Wenn wir etwas veröffentlichen, spielen wir mit offenen Karten und schönen nichts", kommentiert Bisch unseren überraschten Ausdruck. Den kleinen Seitenhieb auf einige schwarze Schafe in der Entwickler-Zunft nehmen wir zur Kenntnis und widmen uns weiter dem Geschehen auf dem







PS3 Da Heldin Faith gerne über Dächer turnt, um ihre brisante Informationsfracht an den Zielort zu bringen, schicken ihre Häscher schon mal Hubschrauber aus. Ob sie dieses Duell gewinnen kann?

Bildschirm. Die Level-Architektur ist geprägt von klaren Linien, spiegelnden Häuserfassaden und den Farben Weiß, Blau, Orange und Rot. Dies passt wunderbar zu dem Szenario, das die Story-Schreiber entworfen haben: "Die Menschen in unserer fiktiven Stadt haben ihre Freiheit gegen ein angenehmes, sorgenfreies Leben in einer auf den ersten Blick sauberen Umgebung getauscht. Ängste und Kriminalität sind Fremdwörter. Aber: Jeder Schritt wird kontrolliert, das Telefon abgehört, das Internet überwacht. Einige wenige wollen sich die Zensur von oberster Stelle nicht gefallen lassen und organisieren ein alternatives Informationsnetzwerk. Das basiert auf den 'Runnern', die Nachrichten von Punkt A nach B transportieren. Faith ist eine von ihnen. Gejagt wird sie von Miller, einem Polizisten, der schon an der Verhaftung ihrer Schwester beteiligt war", erklärt uns Bisch.

Faiths Job bringt uns zurück zum Look des Action-Abenteuers: Das Laufen ist ihre Bestimmung – und der Kern des Spiels. Kein Wunder also, dass Entwickler DICE auf die Darstellung von Bewegungen und das Vermitteln von Dynamik besonderes Augenmerk legt. Für die Designer keine einfache Angelegenheit, da "Mirror's Edge" auf die Ego-Perspektive setzt. Aber diese Aufgabe haben sie mit Bravour gelöst: Faith schwingt sichtbar ihre Arme, das Blickfeld pendelt im Rhythmus ihrer Schritte und bei Sprüngen streckt sie die Beine nach vorne – das sieht toll aus und fühlt sich ebenso gut an. Euer Alter Ego reagiert sensibel auf Pad-Kommandos, ähnlich den Protagonisten von Ego-Shooter-Größen wie "Halo 3" oder "Call of Duty 4". "Wir arbeiten mit Martial-Arts-Experten und anderen Beratern daran, die virtuelle Kamera zu perfektionieren. Sie spiegelt nicht die exakte Sicht durch Faiths Augen wider; ein paar Freiheiten haben wir uns herausgenommen, um den Spielablauf zu optimieren. Das flüssige Aneinanderreihen von Moves steht für uns im Vordergrund, darauf zielt die Perspektive ab. Denn letztendlich ist 'Mirror's Edge' ein Videogame", klinkt sich Producer Manuel Llanes ein.

Wenn wir etwas veröffentlichen, spielen wir mit offenen Karten und schönen nichts.



PS3 Im Spiel sind Einflüsse europäischer und asiatischer Kultur erkennbar, die Stadt erinnert an Singapur.

Er erinnert uns daran, dass das Spiel nicht aus dem Begaffen der detaillierten Umgebung und dem Im-Kreis-Herumrennen auf einem Dach besteht. Faiths Welt ist geprägt von Hindernissen und potenziellen Routen, sowohl horizontaler als auch vertikaler Art. Rohre versperren ihren Weg und bieten gleichzeitig einen Übergang zum nächsten Wolkenkratzer; über Ventilationsschächte und Treppenhaus-Gebäude gewinnt die Läuferin an Höhe; Abflussrohre und gespannte Kabel ebnen ihr den Weg nach unten. Beim ersten Versuch wirkt die Steuerung ungewohnt, nach einiger Zeit jedoch durchdacht. Die meisten Moves vollführt Ihr durch das Bewegen des linken Analogsticks und das gleichzeitige Drücken der linken Schultertasten. L1 ist entsprechend der Platzierung auf dem Pad für nach oben gerichtete Aktionen zuständig. Soll heißen: Damit klettert Ihr über Objekte, springt über Abgründe oder vollführt Wallruns im Stile eines Traceurs, der seiner Sportart Parkour nachgeht. Über L2 laufen folgerichtig Moves wie Ducken, auf dem Boden sliden oder das Abrollen nach einem Sprung. Kombina-



In einem virtuellen Trainingsraum testen die Entwickler Faiths Bewegungen: Funktionieren sie hier ganz ohne grafischen Pomp, fühlen sie sich auch in der fertigen Umgebung gut an.

tionen aus beiden ermöglichen zum Beispiel das elegante Überwinden eines Stacheldrahtzauns: Nehmt von einem höher gelegenen Punkt Anlauf, springt mit L1 und zieht via L2 im richtigen Moment die Beine an, um nicht in den Metalldornen hängen zu bleiben.

Die rechten Schultertasten wiederum wecken Faiths offensive Seite. Damit rammt Ihr Türen auf, lasst Schläge und Tritte auf Gegner einprasseln, dreht Euch um 180 Grad und feuert Waffen ab. Im Gegensatz zum gemeinen Ego-Shooter liegen Wummen nicht einfach so in den Levels herum. Wollt Ihr eine Knarre haben, müsst Ihr sie Euch holen – von einem Gegner. Da Faith nicht über Superkräfte verfügt, heißt es ran an den Feind. Verwirrt die Polizisten mit Wallruns und schnellen Sprüngen und aktiviert im rechten Moment die 'Reaction Time'. Diese verlangsamt auf Knopfdruck die Zeit, wird durch das gekonnte Aneinanderreihen von Moves aufgeladen und ermöglicht millimetergenaue Sprünge – oder das Entwaffnen eines Cops. Seine Wumme leuchtet für einen Moment rot auf: Das ist der Zeitpunkt, sie sich zu schnappen, ihm den Gewehrkolben gegen die behelmte Rübe zu schlagen und mit gezogener Waffe die weiteren Feinde anzugehen. Die Entwickler betonen, dass "Mirror's Edge" kein Shooter sein will: "Wir achten genau darauf, Action-, Erkundungs- und Rätsel-Elemente in einem ausgewogenen Verhältnis einzubauen. Das Spiel soll einem Rhythmus aus Spannungs- und Entspannungs-Momenten folgen."

In der Praxis sieht das so aus: Faith flankt über Zäune, spurtet über Häuserdächer, balanciert auf Rohren (bei der PS3-Version mit Sixaxis-Unterstützung), rutscht wagemutig Schrägen hinunter, springt über eine Wand an eine Stange und schwingt



PS3 Auf den Screenshots nicht zu sehen: In der Mitte des Bildschirms fungiert ein kleiner Kreis als Zielhilfe. Ist er gefüllt, lässt sich die 'Reaction Time' aktivieren. Der Kreis ist die einzige Anzeige während des Spiels.

Die Widersacher waren in der gezeigten Version noch nicht die Hellsten. Hier hoffen wir auf Verbesserung!



PS3 Immer wieder muss Faith tödliche Abgründe via 'Balance Walk' überwinden. Sie läuft dabei langsamer, das Schwanken des Körpers gleicht Ihr durch Gegensteuern aus – auf der PS3 mit Motion-Sensor-Unterstützung.





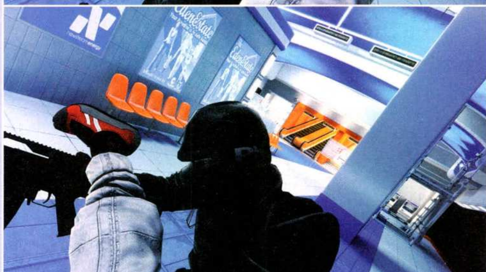
PS3 Hängt Ihr an einem Seil, geht es in rasendem Tempo nach unten. Damit sich Faith am Ende der Rutschpartie nicht alle Knochen bricht, müsst Ihr via L2-Rolle den Sturz abfangen.

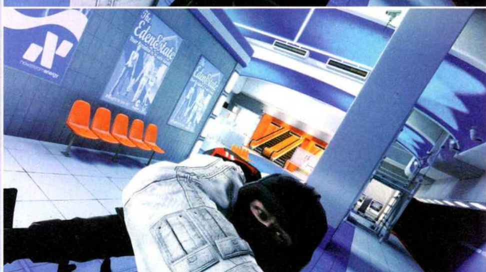
sich auf die nächste Ebene, prescht mit Volldampf durch Türen, überwältigt blitzschnell zwei Feinde mit Fußtritten und gezielten Shotgun-Schüssen, wirft die Wumme achtlos beiseite (sie kann nur ohne Waffe akrobatische Manöver ausführen) und setzt mit Volldampf ihre Flucht fort. Orientieren könnt Ihr Euch an Gegenständen, die sich bei Annäherung rot färben. Das nennt sich 'Runner Vision' und symbolisiert den sechsten Sinn der Läufer für gangbare Routen. Es zeigt Euch an: 'Hier geht's weiter!' Solltet Ihr mal Probleme bei der Wegfindung haben, hilft ein Druck auf den 'Objective'-Button: Ein Kameraschwenk zeigt anschließend das nächste Ziel – wie Ihr dahin kommt, wird nicht verraten. Im Übrigen sehen geübte Spieler nicht nur eine Route, sondern ein Reihe von Alternativen. Die Umgebung wird zum Spielplatz: Fenstersimse und

Wollt Ihr eine Knarre haben, müsst Ihr sie Euch holen!







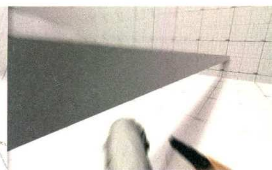






PS3 In sechs Schritten zur Waffe (von oben): Geht nah an den Gegner heran und schlagt die Knarre zur Seite. Die Deckung ist durchbrochen, Gelegenheit für einen Kick. Tretet dem Cop ins Gesicht, was ihn erst einmal außer Gefecht setzt. Packt ihn mit der Kniekehle und ringt ihn zu Boden. Die Wumme gehört Euch! Für diese Aktion müsst Ihr keine komplizierte Tasten-Combo ausführen: Stimmt das Timing, läuft die Sequenz automatisch ab.



Faith kann aus vollem Lauf unter Hindernissen hindurchrutschen – einfach im richtigen Moment die L2-Taste drücken.

Gebäudekanten, Heizungsrohre und Jalousien, Wände und Zäune – alles willkommene Hilfsmittel, um den nächsten Abschnitt zu erreichen. "Faith hat von Anfang an alle Fähigkeiten, sie lernt im Verlauf des Abenteuers keine Super-Moves. Vielmehr breiten wir vor dem Spieler einen Parcours aus, den er sich mit steigender Praxis nach und nach erschließt. Wir orientieren uns dabei an der Realität, wo geübte Kletterer andere Routen sehen als Anfänger", erläutert Manuel Llanes.

Apropos Realismus: Dass DICE auf eine wirklichkeitsgetreue Darstellung Wert legt, zeigt sich bei unserer Probespiel-Session an allen Polygon-Ecken und -Enden. Faiths Körper wirft einen feinen Schatten und ist beim Nach-unten-Schauen ab der Hüfte abwärts sichtbar. Beim Ausführen einer Rolle überschlägt sich die Kamera mit der Heldin, drückt sie sich gegen ein Gebäude, stützt sie sich mit den Händen ab, an Mauerkanten sucht sie mit ihren Fingern tastend nach Halt. Beim dynamischen Hangeln an Vorsprüngen wackelt die Perspektive stärker als bei gemäch-

Das Laufen ist ihre Bestimmung – und der Kern des Spiels.

DIE DREI TECHNIK-SÄULEN VON "MIRROR'S EDGE"

Kaum zu glauben, aber "Mirror's Edge" basiert auf Epics **Unreal Engine 3**. Die kommt u.a. bei "Unreal Tournament 3" und "Gears of War 2" zum Einsatz und zeichnet sich vornehmlich durch bullige, stereotyp wirkende Kämpfer sowie finsterbraune Umgebungen aus. Die filigrane Architektur in bunten, leicht unterkühlten Farben und die schlanke wie flinke Heldin Faith dagegen verpassen "Mirror's Edge" einen unverwechselbaren Look. Fein modelliertes Wasser, das an plastisch wirkenden Säulen hinabrinnt, hoch aufgelöste Texturen und eine enorme Weitsicht lassen die Unreal-Engine-3-Tugenden aber durchscheinen.

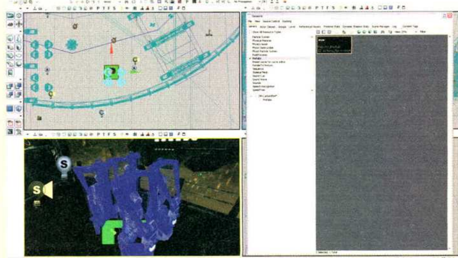


Die Beäst-Engine sorgt für stimmungsvolle Beleuchtung.

Den letzten optischen Schliff verleiht **Beäst**: Von den Schweden Illuminate Labs entwickelt und von DICE in die Unreal Engine 3 integriert, sorgt dieses Add-on für die einzigartige Beleuchtung der 3D-Welt und das ausgefeilte Licht-/Schattenspiel. "Mirror's Edge" wird eines der ersten Games sein, das diese Technologie auf den heimischen Bildschirm bringt.

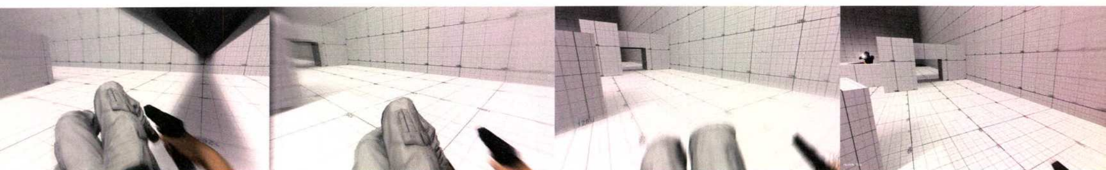


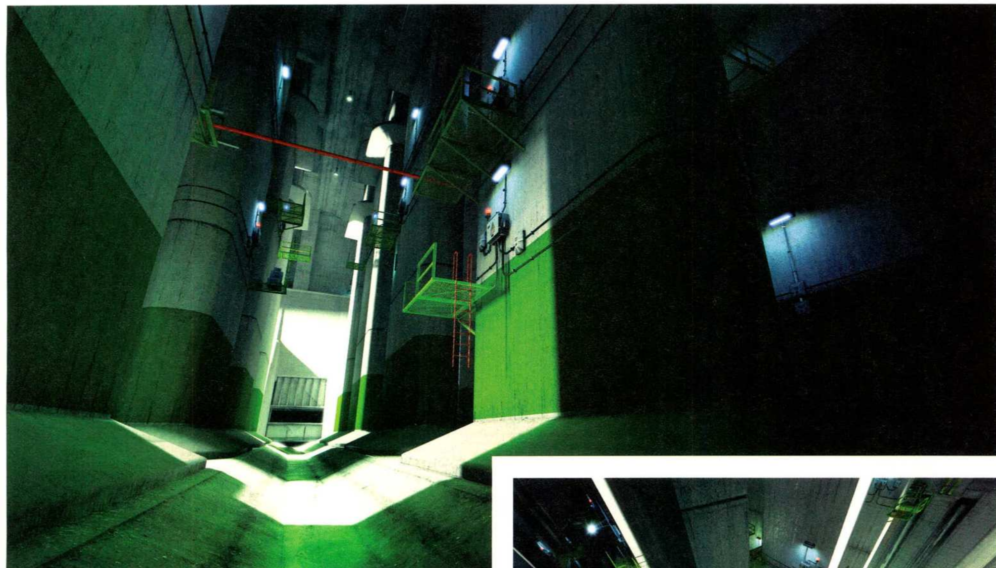
Drittes Technik-Standbein ist NVIDIAs **PhysX**-Engine, die der Heldin buchstäblich zu einem glaubhaften Auftritt in der Spielwelt verhilft. Alle Interaktionen mit Gegenständen und Feinden (vom Entlangrennen an einer Wand bis zum Drehkick gegen das Kinn des Gegners) erhalten so eine 'physikalische Wahrhaftigkeit' – kurz: Sie fühlen sich echt an und vermitteln Euch einen Eindruck von Faiths Masse.



Überraschend: Die Grafik von "Mirror's Edge" wird mithilfe der Unreal Engine 3 auf den Bildschirm gebracht.

Polizist Miller ist Faiths Gegenspieler und verkörpert mit seinem Look die 'Sauberkeit' der Stadt. Hat er wirklich so eine weiße Weste?







PS3 In Level 3 erforscht Ihr ein gigantisches Wasserrückhaltebecken, irgendwo oben in dem grün-weißen Labyrinth ist der Ausgang (Bild rechts).

lichen Balance-Passagen auf einem Stahlträger. Zieht sich Faith an einer Wand empor, werden die Ellbogen sichtbar, die sie als Stütze verwendet; Rutschpartien an einem Seil werden erkennbar mit den Füßen abgefedert. Gebt Ihr Faith das Kommando zu Rennen, benötigt sie einige Zeit, um ihr volles Tempo zu erreichen; auch zum Stoppen braucht sie eine gewisse Spanne – das gibt Euch das wichtige Gefühl für ihre Masse, ihre Trägheit, die entscheidend ist für die Art des Überwindens eines Hindernisses. Grafisch unterstützt ein Verwisch-Effekt den Eindruck von Geschwindigkeit, akustisch signalisiert die Läuferin mit Schnaufen, Stöhn- und Ächz-Lauten körperliche Höchstleistung.

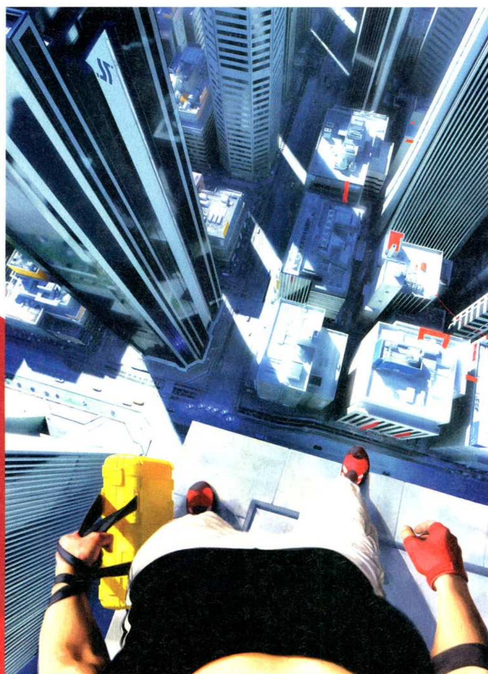
So freizügig die Entwickler mit Informationen zur Spielmechanik sind, so knausrig geben sie sich bei Story und Schauplätzen. Die Geschichte um Faith, das Überwachungs-Regime und die schmutzige Wahrheit unter der glänzenden Oberfläche erzählt DICE mit Sequenzen in Spielgrafik und stilvollen Animationsfilmen, die an Animes erinnern. Mit etwas Glück seht Ihr auf der nächsten MAN!AC-DVD einen Ausschnitt daraus. Lokalitäten durften wir bislang zwei bestaunen: Ihre ersten Schritte



Faiths Schwester ist von der Regierung verhaftet worden – sitzt sie in diesem Gefängnis ein?

Diese Konzeptzeichnung zeigt Faiths Bewegungen und Alternativ-Routen innerhalb eines Abschnittes. Ziel ist es, die verschiedenen Moves elegant aneinanderzureihen, um die Geschwindigkeit hoch zu halten. Das sieht nicht nur cool aus, sondern macht es Euren Verfolgern auch schwer, Euch einzuholen oder mit Schüssen zu treffen.

ROOF LEVEL


Atemberaubend: Blickt Ihr nach unten, erkennt Ihr Faiths Körper und die detaillierten Häuserschluchten.

macht Faith auf den Dächern der bereits erwähnten Hochhäuser, in Level 3 begibt sie sich unter die Erde in ein gigantisches Wasserrückhaltebecken. "Nachdem wir die ersten Bilder veröffentlicht hatten, dachten viele, dass 'Mirror's Edge' nur auf Wolkenkratzern spielt. Unsere fiktive Stadt bietet jedoch weit mehr, das wollen wir mit diesem Abschnitt demonstrieren", erzählt Sébastien Bisch, während wir gebannt auf den HD-Schirm starren. Statt der Farben Blau, Weiß und Orange dominieren Grüntöne. An 50 Meter aufragenden Pfeilern perlt Wasser hinab, Treppen, Ebenen und rostige Verbindungsgänge gliedern das monumentale Bauwerk in der Höhe. Faith wird verfolgt und hetzt durch die Hallen, Laserzielhilfen von Sniper-Gewehren durchschneiden die dampfige Luft. Irgendwo oben in den Schatten liegt der Ausgang. Auf dem Weg dahin machen wir Bekanntschaft mit den Scharfschützen: Zweimal blinken die Ecken des TVs rot auf – zwei Treffer reichen und wir sehen den Ladebildschirm. Das nächste virtuelle Leben verliert Faith durch eine Unachtsamkeit: Auf einem Sims schlittert sie über die Kante, rudert ein letztes Mal mit den Händen... tot. Aus geringerer Höhe hätte eine Rolle via L2 den Sturz abmildern können. Wir sehen's sportlich und aus Spieler-Sicht: "Mirror's Edge" ist trotz innovativer Ansätze ein Fall für anspruchsvolle Gamer, die vor Herausforderungen und geschicktem Pad-Umgang nicht zurückschrecken. Ein gutes Gefühl, dass nicht alle Revolutionen im Casual-Games-Bereich stattfinden! *os*

INFOS



System	PS3 / 360
Entwickler	DICE, Schweden
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Action-Adventure
Termin	4. Quartal

MIRROR'S EDGE

Das gefällt uns:
- » Ego-Perspektive der nächsten Generation: Hände und Füße bei allen wichtigen Aktionen sichtbar, Bewegungen wirken dank 'dynamisch schwankender' Kamera sehr realistisch
- » Steuerung direkt und für Einsteiger zugänglich
- » hervorragende Optik mit unverwechselbarem Stil
- » atmosphärische Musik

Daran muss gearbeitet werden
- » Gegner wirken bei Kämpfen nicht gerade intelligent

Meilenstein-verdächtig: Fortschrittliche Ego-Perspektive paart sich mit unverbrauchtem Parkour-Konzept und eigenständiger Optik zu einem fesselnden Spielerlebnis.



"Einige Leute fingen an zu weinen."

Bei unserer Probespiel-Session hatten wir Gelegenheit, mit Producer Manuel Llanes und Marketing Manager Sébastien Bisch zu plaudern. Warum schon einige Leute beim Anblick von "Mirror's Edge" in Tränen ausgebrochen sind? Lest selbst!

MAN!AC: In welchem Stadium befindet sich "Mirror's Edge" im Moment?
Bisch: Alle Levels sind bereits spielbar, wir arbeiten schwerpunktmäßig an den Feinheiten. Der Trailer spiegelt ganz gut die grafische Qualität wider, die wir später erreichen wollen.

In welcher Weise gestaltet Ihr die Levels?
Bisch: Ausgangspunkt ist die Story, von der sich die Umgebungen ableiten. Wir versuchen, dem Spielverlauf einen Rhythmus zu geben: Action-Szenen wechseln sich mit Rätsel-Einlagen und Erkundungs-Missionen ab. Abschließend implementieren wir verschiedene Wege, zwischen denen der Spieler wählen kann. Einsteiger entscheiden sich dann vielleicht für die offensichtliche, etwas simplere Route; Profis nehmen die Alternative, die anspruchsvollere Moves erfordert.
Llanes: Es ist ein organischer Prozess und wie Sébastien bereits erwähnte, hängt alles von der Story ab. Aber Faith kann alle Moves von Beginn an ausführen, ihr wachsen später keine weiteren Arme oder Flügel (lacht). Für den Spieler ist es ein Lernprozess: Die Levels werden komplexer und damit steigen die Möglichkeiten, anspruchsvollere Bewegungen auszuführen. "Mirror's Edge" will realistischer sein als zum Beispiel ein "Metroid", wo die Heldin nach und nach neue Fähigkeiten bekommt.

Der Einstieg ist also leicht. Um ein Könner zu werden, bedarf es aber Übung. Das schreit nach einem Multiplayer-Modus, bei dem man Levels auf Bestzeiten abläuft...
Bisch: (grinst schelmisch) Wir werden noch einige Sachen enthüllen, keine Sorge. Fragt einfach in ein paar Monaten noch einmal das Gleiche!

Welche Inspirationsquellen hattet Ihr? Habt Ihr jemals "Breakdown" gespielt?
Llanes: Natürlich haben wir "Breakdown" gespielt und fanden die Idee dahinter faszinierend. Und fast alle von uns litten an Motion Sickness, das Spiel hätte mich fast umgebracht (lacht). Ein weiterer Einfluss ist sicherlich "Jumping Flash!", das 1995 für die PSone erschien und durch die Ego-Perspektive und den Jump'n'Run-Ansatz so ganz anders war. Wir haben uns auch "Prince of Persia" genau angesehen, eben viele Spiele, die etwas Originelles bieten. Und genau das wollen wir auch mit "Mirror's Edge" erreichen! Trotz unserer Bindung an Electronic Arts genießen wir bei DICE große Freiheiten, wir können viel ausprobieren und Risiken eingehen. Unabhängige Entwickler können das natürlich auch, aber wenn sie mit ihrem Spiel einen Flop landen, sind sie weg vom Fenster.

Wie hat sich das ungewöhnliche Design des Spiels entwickelt? Wie ein typisches Unreal-Engine-3-Game sieht "Mirror's Edge" nicht aus...
Llanes: Im Vordergrund steht die Führung des Spielers. Wir wollen durch die Farbgebung und die Architektur kenntlich machen, mit welchen Objekten man agieren und wo man sich hinbewegen kann. Natürlich soll auch die Story visuell unterstützt werden und dadurch mehr Eindruck auf den Spieler machen. Ich weiß nicht, was unsere Art Designer morgens essen, um solche Ideen zu haben - ich finde sie aber brillant (lacht).

Wolltet Ihr von Anfang an die Unreal Engine 3 verwenden?
Llanes: Wir haben uns zunächst unsere im Haus entwickelte Frostbite-Engine angeschaut. Die war aber noch nicht weit genug fortgeschritten, als wir mit der Entwicklung von "Mirror's Edge" begonnen haben. Die Frostbite-Jungs mussten sich auf "Battlefield: Bad Company" konzentrieren, wir wären erst danach an der Reihe gewesen. Aber die Unreal Engine 3 stellt eine hervorragende Alternative dar, wir kommen damit sehr gut zurecht und sie ist für diese Art von Spiel super geeignet. Außerdem macht es uns stolz, von vielen Seiten zu hören, dass "Mirror's Edge" nicht wie ein Unreal-Engine-3-Game aussieht - wir wollen eben auch in diesem Punkt anders sein (lacht). Ich glaube, dass die Leute von Epic darüber froh sind, zeigt es doch, dass die Spiele mit dieser Engine nicht alle gleich aussehen müssen.



MAN!AC-Chef Olli beim Probespiel: Marketing Manager Sébastien Bisch (rechts) stand mit Rat und Tat zur Seite und stellte sich den Fragen.

Ist "Mirror's Edge" das Spiel, das Ihr schon immer machen wolltet?
Llanes: Es vereint die meisten Elemente, die unser Team schon immer irgendwo einbauen wollte. Es klingt vielleicht ein bisschen übertrieben, aber es steckt von jedem von uns ein Stück Seele drin. Das ist die schöne Seite an unserem Job: Uns rennen zwar keine hübschen Mädels nach - nun, einigen vielleicht schon - (lacht), aber wir haben die Möglichkeit, uns einzubringen und alles mitzugestalten.

Von welchem Punkt an habt Ihr an das Spiel geglaubt?
Llanes: Wir bei DICE haben schon früh daran geglaubt, dass es funktionieren könnte. Electronic Arts wiederum hat uns vertraut und als sie es vor etwa einem Jahr das erste Mal auf einer großen Leinwand in Bewegung gesehen haben, fingen einige Leute an zu weinen. Zum Glück für uns taten sie das, weil sie "Mirror's Edge" mochten (lacht). Einige waren richtig gerührt - von da an glaubten wir wirklich, dass wir etwas Besonderes in der Mache haben.

Warum seid Ihr so restriktiv mit Bildschirmfotos, Artworks, Videos etc.? Wir hätten den Lesern gerne mehr von "Mirror's Edge" gezeigt...
Bisch: Bei vielen aktuellen Spielen ist es so, dass Unmengen von Bildschirmfotos, Render-Videos usw. auf die Gamer losgelassen werden. Wenn du allerdings so etwas Eigenständiges wie "Mirror's Edge" hast, dann musst du peinlich genau darauf achten, dass alles von höchster Qualität ist und dem Spiel schlussendlich gerecht wird. Wir manipulieren nichts, die Bildschirmfotos und Videos kommen direkt aus dem Spiel - Ihr konntet Euch davon selbst überzeugen. Das Problem liegt darin, dass man "Mirror's Edge" spielen muss, um es in seiner Gesamtheit zu erfassen. Ein Bildschirmfoto von einem Wallrun hat eben nicht die Dynamik, die der Spieler in diesem Moment tatsächlich erfährt. Für den Leser sieht es dann so aus, als ob in dem Spiel nichts passieren würde. Das wollen wir vermeiden und suchen uns entsprechend die Leute genau aus, denen wir "Mirror's Edge" näher vorstellen.



Producer Manuel Llanes kam 2005 zu DICE. Vorher arbeitete er bei Ubisoft unter anderem an "Splinter Cell: Chaos Theory" und "Rainbow Six 3".

NACHRICHTEN
Neues aus der Welt der Videospiele

Star Ocean: The Last Hope

360 » Square Enix » 2009

JAPAN • Erstaunlich: Die Xbox 360 vegetiert in Japan dahin, trotzdem entwickeln ansässige Studios (Mistwalker, Square Enix) fleißig Rollenspiele für die Microsoft-Konsole. Im vierten Teil der "Star Ocean"-Serie hat der Dritte Weltkrieg die Erde in Schutt und Asche gelegt. Also macht Ihr Euch an Bord Eures Raumschiffes auf zu neuen Planeten – voraussichtlich fünf verschiedene Himmelskörper könnt Ihr ansteuern. Laut Produzent Yamagashi soll das Setting SciFi-lastiger ausfallen als in den Vorgängern und von amerikanischen Filmen wie "Star Trek" inspiriert sein. Die Frage, ob "The Last Hope" auch für die PS3 erscheinen werde, wollte Yamagashi nicht kommentieren. Außerdem habe man sich für die Xbox 360 entschieden, weil die schon länger auf dem Markt sei.



360 Die Japaner setzen sogar eine rostige Tankstelle romantisch in Szene.



360 Vielleicht etwas zu viel des Guten: Helle Flächen überstrahlen.

Noch sind Infos zum Spiel Mangelware, doch anscheinend setzt Entwickler Tri-Ace ("Valkyrie Profile", "Radiata Stories") auf eine vierköpfige Heldentruppe und teamorientierte Kämpfe. Die ersten Bilder versprechen epische Schlachten gegen Fabelwesen und atmosphärisch ausgeleuchtete Umgebungen. Ein konkreter Veröffentlichungs-Termin wurde noch nicht bekanntgegeben, wie so oft heißt es nur: 2009.

PSP zwischen Himmel und Hölle

JAPAN/USA/ENGLAND • Während die PSP-Verkäufe in Fernost derzeit durch die Decke gehen und sogar den Wii hinter sich lassen, gab der PSP-Top-Entwickler Ready at Dawn ("Daxter", "God of War: Chains of Olympus") auf der Firmen-Webseite bekannt, in Zukunft keine weiteren Spiele für die PlayStation Portable herzustellen. Fast zeitgleich äußerte sich Ubisofts UK Managing Director Rob Cooper über die PSP-Zukunft des Publishers: "Sony muss uns ein bisschen mehr über ihre Pläne mit der PSP verraten, um die Hersteller davon zu überzeugen, Geld in die Entwicklung zu stecken." Wenige Tage später ruderte Ubisoft zurück – in Form einer halbherzig klingenden Pressemeldung: "Man halte die PSP für eine wichtige Plattform im aktuellen Spielemarkt und plane, noch in diesem Fiskaljahr zwölf Spiele für die PSP zu veröffentlichen."



Abgebaut, verpackt und fertig zum Versand: Ready at Dawn schickt sämtliche PSP-Entwickler-Kits zurück an Sony.

Dualshock 3 endlich in Deutschland

PS3 » Sony» 62 Euro

DEUTSCHLAND • Lange ließ Sony heimische PS3-Zocker zappeln und schwieg hartnäckig, wann das verbesserte Joypad mit Rumble-Funktion nach Europa kommen wird. Plötzlich geht alles ganz schnell: Ab dem 2. Juli steht der Dualshock 3 in den Läden und ist für luxuriöse 62 Euro zu haben. Um die alten Sixaxis-Pads loszuwerden, werden sie gebündelt mit Spielen an den Zocker gebracht – das Set mit z.B. "Gran Turismo 5 Prologue" oder "Formula One Championship Edition" kostet ebenfalls 62 Euro.





Ulrich Steppberger

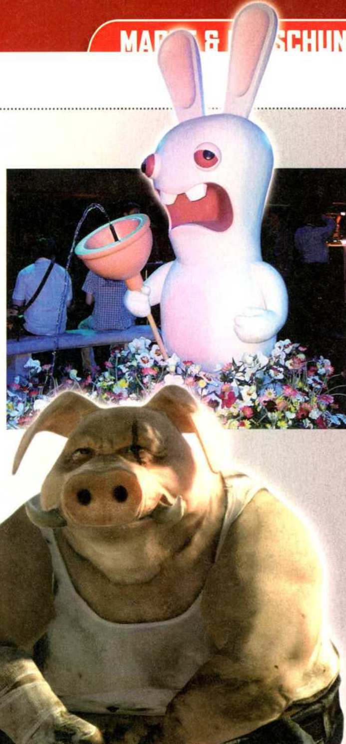
Sony neigt immer wieder zu merkwürdigen Kommunikationsstrategien, deshalb hält sich meine Verwunderung über die kurzfristige Ankündigung in Grenzen – es wurde auch langsam Zeit, dass PAL-Spieler das neue Pad bekommen. An Abzocke über den Faktor Preis sind wir in Europa auch gewöhnt – was aber nichts daran ändert, dass 62 Euro dreist sind. Noch dazu, nachdem vor nicht allzu langer Zeit ständig von den Sony-Oberen Wert auf die Feststellung gelegt wurde, dass Rumble doch eine veraltete Technik sei – für die wir nun aber prompt einen Premium-Preis abdrücken sollen? Da beschleicht mich das Gefühl, dass indirekt die Preissenkung der PS3 subventioniert wird. Wenn importierte Controller deutlich billiger zu bekommen sind als heimische Exemplare, dann stimmt was nicht – Freunde macht sich Sony mit dieser Politik nicht.

UbiDays 2008: "Beyond Good & Evil 2" enthüllt



DS "Endlich Nichtraucher!" will helfen, vom Glimmstengel loszukommen – mit dabei sind 15 Minispiele.

PARIS • Ende Mai fanden in den Veranstaltungshallen unter dem Pariser Louvre zum zweiten Mal die UbiDays statt – Ubisofts Antwort auf die Schwächung und Verschiebung der ehemaligen Leitmesse E3. Unter dem Beisein zahlreicher Producer wurden die neuesten Versionen prominenter Titel wie "Far Cry 2" vorgestellt. Besonderes Augenmerk legte der französische Publisher auf die Tom-Clancy-Serie. Kürzlich erwarb Ubisoft die weltweiten Rechte an der Lizenz (zum Gelddrucken): In Zukunft können die Franzosen ohne Rücksprache mit dem Bestsellerautor Clancy weitere Spielemarken veröffentlichen, sogar eventuelle Leinwand-Adaptionen sind im Deal inbegriffen. Passend dazu kündigte Ubisoft-Boss Guillemot an, verstärkt auf Film- und Fernsehproduktionen (v.a. im Bereich der Animationsfilme) zu setzen. In Paris waren aber (noch) die Spiele die Stars: Neben dem Wii-Hasenspaß "Rayman Raving Rabbids TV Party", den anzockbaren Tom-Clancy-Marken "HAWX" und "EndWar", einer Flut an neuen Casual Games (u.a. "Endlich Nichtraucher!") wurden Namcos "Soulcalibur IV" und Bethesdas "Fallout 3" gezeigt – Letztere werden von Ubisoft in Europa vertrieben. Ganz neu, jedoch nicht spielbar waren "Shaun White Snowboarding" sowie das lang ersehnte "Beyond Good & Evil 2" vom Rayman-Erfinder Michel Ancel – freut Euch auf Pej'Js Rückkehr.





360 Shaun White bringt Euch das Boarden bei – später dürft Ihr coole Videos online stellen.

Im Rausch der Raketen

SAN FRANCISCO • Forscher, Tüftler und Künstler kitzeln immer neue Erlebnisse aus "Pong", "Tetris" und anderen Spiele-Klassikern. Das kalifornische Technologie-Studio Obscura Digital, das Präsentationsflächen für u.a. BMW und IBM entwickelt, stellt jetzt die härteste Variante von "Missile Command" vor. 1980 brachte der Atari-Automat mit seiner Trackball-Steuerung Schwung und Beschleunigung ins Baller-Genre. Hypnotisch waren die aufsteigenden Raketenbahnen und die sich vielfach ausbreitenden, leuchtenden Explosionswolken.



Zweispieler-Duell an der Touchscreen-Wand.

Beide Aspekte, die physische Hektik eines Raketen-Kommandanten und die visuelle Wucht, haben es den Obscura-Technikern angetan und werden nun ins Raumfüllende gesteigert. Die Action flimmert auf einem gewaltigen Touchscreen, ihre Raketen starten zwei Spieler mit den Fingerspitzen. Ausfallschritt rechts, gespreizte Hand nach oben: Die Abwehrschlacht wird zum Ballett, nicht nur "Wii Fit" macht Videospieler sportlich. Nintendo muss nicht Bange werden, denn in der Regel baut Obscura Digital Einzelstücke. Der riesige Touchscreen macht die Retro-Hommage in ihrer jetzigen Konfiguration ohnehin unbezahlbar.



Die amerikanischen Display-Spezialisten schufen die gewaltige Neuauflage des Atari-Klassikers.

Prügel für den Tecmo-Chef

TOKIO • Itagaki, der sonnenbebrillte Produzent von "Dead or Alive" und "Ninja Gaiden", kündigte seinem Arbeitgeber Tecmo zum 1. Juli und zieht gegen die Firma und ihren Geschäftführer Yoshimi Yasuda vor Gericht. Der Abgang klingt wenig erbaulich: Itagaki fordert 148 Millionen Yen (rund 1 Million Euro) für ausstehende Boni und den Schaden, den ihm Äußerungen des Ex-Chefs zufügten. Einen Tag später wehrt sich die Firma in einer Mitteilung an Aktionäre, Geschäftspartner sowie Kunden und beklagt, dass ihr ehemaliger Top-Mann eine interne Meinungsverschiedenheit nach außen trägt. Itagaki entschuldigt sich derweilen bei seinen Fans: "Ninja Gaiden 2" ist mein letztes "Ninja Gaiden"; auch werde ich nicht in der Lage sein, "Dead or Alive 5" zu machen. (...) Ich kann nicht länger mit Präsident Yasuda arbeiten, einem Mann, der sein Versprechen nicht ehrt." MAN!AC ist gespannt, welcher Mitbewerber sich traut, das Enfant terrible der japanischen Prügel-Branche zu engagieren.



Seit 1992 bei Tecmo, ab 1. Juli arbeitslos: Tomonobu Itagaki warf das Handtuch.

Entwicklung zum Anfassen: Quo Vadis 2008

BERLIN • Anfang Mai fand zum sechsten Mal die deutsche Entwickler-Konferenz Quo Vadis statt: Über 50 Vorträge – von der Aufzucht und Pflege von Story-Ideen bis zu einer Bestandsaufnahme der deutschen Nintendo-DS-Szene – lockten 600 Gäste ins Wissenschaftsforum Urania nach Berlin. Das Treffen einer kleinen, verschworenen Entwickler-Clique ist die Quo Vadis längst nicht mehr. Den Vorträgen und Diskussionsrunden deutscher Branchen-Veteranen lauschten viele Studenten. Interessenten und Neueinsteiger informierten sich in Workshops über Chancen und Möglichkeiten der Branche. Ein Umbruch in Deutschland ist spürbar: Immer mehr Schulen (etwa die Games Academy oder die Mediadesign Hochschule) bieten eine Ausbildung zum professionellen Game Designer.





Gewagtes Vorhaben: Daniel Dumont von Ascaron möchte mit "Sacred 2" Solo-Abenteuer und Mehrspieler-Welten verschmelzen.

Made in Germany boomt

Die Zahl deutscher Studios steigt auf über 100, während sich bereits etablierte Spieleschmieden wie Radon Labs oder keen personell vergrößern. Vermehrt besuchen Investoren und Banken die Quo Vadis – das Vertrauen in Unterhaltungssoftware der Marke 'Made in Germany' steigt – dazu tragen internationale Erfolge wie der PC-Shooter "Crysis" bei. In die Entstehung des 3D-Shooters aus Frankfurt gab Producer Bernd Diemer Einblick: Vier Jahre dauerte die Herstellung des Action-Titels und wurde am Ende nur durch eine riskante Umstellung der Produktion erfolgreich beendet. Crytek teilte die Mannschaft in kleine, unabhängige Teams auf, die eigenverantwortlich an fest vorgegebenen Zielen arbeiteten – 'Scrum' nennt sich diese Entwicklungsmethode, englisch für 'Gedränge'. Dass trotz steigender technischer Anforderungen auch ein kleines Studio bestehen kann, wenn es sich spezialisiert, unterstrich Stefan Baier. Der leitende Designer des holländischen Streamline Studios, das Grafiken für "Unreal Tournament III" und den indizierten 3D-Shooter "Gears of War" erstellte, motivierte Entwickler, unabhängig zu bleiben und an ihre Stärken zu glauben. Durch die Bildung von Netzwerken könne man spezialisierte Leistungen anbieten und so auch an Top-Titeln mitarbeiten. Den immensen Entwicklungsaufwand einer Multi-Millionen-Euro-Produktion stemmt in Zukunft kaum ein Studio alleine. Externe Zulieferer spielen eine immer wichtigere Rolle, damit Budget und Zeitplan ohne Qualitätsabstriche eingehalten werden.



Magnet für Talente: Viele Studenten besuchten die Quo Vadis 2008, um den Profis zu lauschen oder bei der Arbeit zuzusehen.

MMORPG für Solospieler

Spannend und von vielen Zwischenfragen begleitet war der "Sacred 2"-Vortrag von Ascaron-Produzent Daniel Dumont. Die offene Welt des Action-Rollenspiels für die Xbox 360 verbindet Solo- und Mehrspieler-Abenteuer und soll so die Online-Hemmschwelle weiter senken. Die Funktionsweise ist einfach: Startet der Zocker eine neue Kampagne, während die Xbox 360 im Live-Netz angemeldet ist, erstellt "Sacred 2" automatisch einen Mehrspieler-Server – unabhängig davon, ob man ursprünglich alleine die Fantasy-Welt unsicher machen wollte. Laut Dumont zieht die Server-Option dank der Mehrkern-Architektur der Konsole keine spürbare Leistung ab und bringe somit nur Vorteile: Haben Freunde spontan Lust auf eine gemeinsame Runde Monstermetzeln, können sie direkt in das laufende Spiel eingeladen werden – ohne Änderungen an der aktuellen Kampagne. Noch mehr über die Quo Vadis in diesem Jahr sowie über die Konferenz 2009 findet Ihr im Internet auf www.die-entwicklerkonferenz.de.







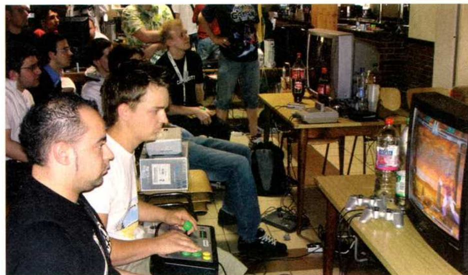
Altes Handwerk für neue Spiele: Ein Workshop zeigte die Entstehung einer Spielfigur von der Zeichnung über das Ton-Modell bis zur 3D-Figur.

play2008

SOEST • Zum dritten Mal fand in Nordrhein-Westfalen ein Fest für Hardcore-Konsoleros, Retro-Feinschmecker und Joypad-Athleten statt. Mitte Mai trafen sich auf der play2008 über 150 internationale Teilnehmer, um ihre Spielesammlungen zu präsentieren und mit- bzw. gegeneinander zu zocken. An fünf sonnigen Tagen wurde zwischen Grilleinlagen gedaddelt, nach High Scores gejagt und hitzig über die Spiele-Industrie diskutiert.

Sportlicher Höhepunkt der play2008 waren die deutschen Meisterschaften in "Street Fighter III: 3rd Strike", "Virtua Tennis 3" und "Virtua Fighter 5", welche Capcom und Sega zusammen mit neXGam austrugen: In letzterer Disziplin verteidigte Darius Schuiszill seinen Status als Prügel-Champ – während eines Studienaufenthalts in Japan hatte er gegen die besten Kämpfer Asiens Erfahrung gesammelt. Für Aufsehen sorgte der erstmalig ausgetragene 'Tough Gamer Contest': Zunächst wurden online die miesesten Spiele aller Zeiten ermittelt, dann maßen sich die Teilnehmer in Katastrophen-Disziplinen wie "Kasumi Ninja" auf Jaguar und "Rise of the Robots" für CDi – Melanie Fischer gewann den kuriosen Titel und freut sich auf die Verteidigung 2009. MAN!AC freute sich mit, grillte noch ein paar Würstchen und düste mit "Mario Kart Wii" zurück in die Gegenwart.





Draußen wurde gezeltet und gegrillt, während drinnen alles daddelte, diskutierte und tauschte – beinahe jedes Spielsystem war am Start.

Spanien holt den FIFA-Cup



Champion Alfonso Ramos feiert seinen WM-Titel.

BERLIN • Neben den 'echten' Turnieren veranstaltet der Fußball-Weltverband FIFA seit 2005 einen internationalen Wettbewerb für digitale Ballkünstler – den "FIFA Interactive World Cup". Nach Vorrunden mit fast 30.000 Teilnehmern hatten sich in diesem Jahr 32 Spieler qualifiziert und flogen Ende Mai zum Sony Center nach Berlin, wo das Finale vor 20.000 Zuschauern stattfand. Den einzigen deutschen Spieler Marko Krivokapic schoss der 16-jährige Dominik Posch aus Österreich mit 5:4 aus dem Wettbewerb. Posch erreichte den dritten Platz, während sich im Finale der Spanier Alfonso Ramos und der US-Amerikaner Michael Ribeiro gegenüberstanden; beide wählten den spanischen Renommier-Club FC Barcelona. Ramos erzielte zwei Treffer mit Thierry Henry, siegte 3:1 und nahm den Pokal und 20.000 Dollar mit nach Hause.

Pleo

Ugobe » 330 Euro » Bezugsquellen: www.jokerag.com, www.amazon.de

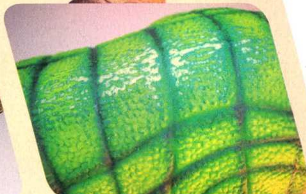


Für verspielte Naturen und Gamer, die schon alles kennen: Der einem Camarasaurus nachgebildete Roboter-Dino Pleo besitzt ein Portfolio an Stimmungen und Verhaltensmustern. Der Saurier zeigt je nach Zuneigung lautstark verschiedene Emotionen: von fröhlich, neugierig oder verspielt bis hin zu schläfrig, ängstlich und kränklich. Ihr interagiert mit ihm durch Streicheln oder Füttern, was er mit 38 Sensoren registriert. Mit seinen 14 Elektromotoren erforscht Pleo die nähere Umgebung, umgeht große Hindernisse sowie Abgründe. Dank Digitalkamera und Infrarotsensoren erkennt er Farben und reagiert freudig auf Artgenossen. Der 2.200-mAh-Akku entleert sich schon nach ein bis zwei Stunden. Ungewohnt ist das ständige Summen der Elektromotoren. Außerdem fehlt eine Spracherkennung. Dennoch eignet sich Pleo als pflegeleichtes, aber empfindliches Ersatzhaustier – Stürze und Umwelteinflüsse können schaden. Geduldige bringen ihm Kunststücke wie Sitzen, Pfötchen-Geben oder einen Handstand bei. Weitere Infos unter www.pleoworld.com.

Fazit: Der knuddelige Roboter-Saurier beschert vergnügliche Stunden abseits des Bildschirms. Realistisch wirkende Emotionen überzeugen – die eingeschränkten Möglichkeiten aber nicht.



Updates lassen sich via SD-Karte oder USB-Anschluss an Pleos Bauch aufspielen. Hier sitzt ebenfalls der Akku.



Negativ: Die Lackierung der Silikonhaut nutzt sich nach ausgiebigen Streicheleinheiten ab.

Verspielte Philosophen



Podium der Praktiker: Links sitzt der englische Erfinder des Online-Rollenspiels Richard Bartle, daneben D.Weyel vom Berliner MMO-Entwickler Frogster.

POTSDAM • Von außen betrachtet wirkte das komisch: Spieleforscher Eduardo H. Calvillo bittet alle Konferenzteilnehmer, aufzustehen und sich zu strecken. Die Müdigkeit des Tages soll abgeschüttelt, die Sinne geschärft werden. Danach präsentierte Calvillo seine Überlegungen, wie Puppentheater und Videospiele zusammenhängen. Unterhaltsam verglich er die Erfahrung eines Spielers mit der Tätigkeit eines Puppenlenkers, der – wie mit einem Controller – vorsichtig die Fäden zieht, um Aktionen der Figur zu bewirken. Vom 8. bis 10. Mai fand an der Universität Potsdam die Konferenz The Philosophy of Computer Games statt. Wissenschaftler aus aller Welt trafen sich zum dritten Mal, um digitale Spiele aus philosophischer Sicht zu beleuchten.

Die wissenschaftliche Betrachtung und Untersuchung von Videospielen ist noch jung. Erst seit 2000 häufen sich Konferenzen, Veröffentlichungen und Berichterstattung zu den 'Game Studies'. Die Tendenz spiegelte sich in der Potsdamer Tagung wider: Von der Frage, in welcher Form der Krieg in "World of Warcraft" aufflammt bis zum Freiheitsdiskurs in "America's Army" – die Themen waren breit gefächert. Nicht nur akademisches Publikum gewann neue Einsichten, sondern auch Spieleproduzenten und Zocker. Die Eröffnungsrede von Dieter Mersch unterstrich, dass keine Wissenschaftsrichtung ein Monopol auf digitale Spiele habe. Diese philosophisch zu betrachten, heiße verstehen, auf welche Weise wir Spiele wahrnehmen. Das können psychologische, philosophische oder medienwissenschaftliche Ansätze sein – wie ein Puzzle ergänzen sich Teilbereiche zum Bild.

Große Namen lockten in die Hallen der Wissenschaft. Die Eröffnungsreden wurden vom britischen MMO-Pionier Richard Bartle sowie den Spieleforschern und Autoren Jesper Juul (Dänemark) und Ian Bogost (USA) vorgetragen. Juul sucht einen Kompromiss in der Frage, ob sich 'Game Studies' vorrangig mit dem Spiel oder den Spielern beschäftigen sollten. Letztere handeln während des Spielprozesses formale Regeln aus und sorgen so für eine organisch gewachsene Begrenzung des Spielraums. Für Bogost wiederum stellen Videogames ein ausdrucksstarkes Medium dar, in dem unterschiedliche soziale und politische Positionen verhandelt werden.

Bartles Präsentation verglich, wie der Begriff der 'Open World' von Zockern im Gegensatz zu Programmierern wahrgenommen wird: Was Spieler aufgrund der größeren Handlungsfreiheit freut, treibt Entwicklern den Schweiß auf die Stirn. Sie verlieren die Kontrolle über die Nutzer und müssen lernen, Vertrauen zu ihnen zu entwickeln.

Konferenzen und Tagungen wie das Treffen in Potsdam haben Zukunft – sie betonen die Wichtigkeit der 'Game Studies' und bieten die Möglichkeit zum interdisziplinären Informations- und Wissensaustausch.

Frische Beats vom Pionier: Music Video Games

KALIFORNIEN • Der amerikanische Programmierer und Videospiel-Designer Dave Warhol ist ein Audio-Pionier: Anfang der 80er-Jahre programmierte er für die Mattel-Konsole Intellivision, dann Sound und Musik für LucasArts-Adventures und die Rollenspiele von Interplay. Seine 1985 gegründete Firma Realtime ist das älteste US-Entwicklungsstudio und bekommt nun ein zeitgemäßes Label: Mit Music Video Games (MVG) spezialisieren sich Warhol und seine Partner aus der Spiel- und Medienbranche auf Rhythmus-Videospiele für Gelegenheitszocker.

Warhol heuerte nach einem Musikstudium Ende der 70er-Jahre bei Mattel an und ist bekannt für technische Kompetenz und Perfektionismus. Im Interview mit dem Retrosound-Aktivisten Neil Carr nennt er die SID-Musik zum RPG "Pool of Radiance" (1988) als seinen liebsten Track, räumt aber ein: "Dieser eine Taktübergang, der fließt einfach nicht natürlich. Das treibt mich zum Wahnsinn!".



Warhol produzierte Sound für LucasArts und reanimierte 1993 den Pyramiden-Hüpfer "Q*Bert".

Zitat des Monats



"In puncto Qualität und Innovation werden wir dieses Jahr das stärkste Line-up aller Zeiten haben. Sollte ich falsch liegen, lasse ich mir ein neues Tattoo stechen – vielleicht mit dem Logo eines Konkurrenten."

– Peter Moore, Präsident EA Sports

Nintendo nicht auf Games Convention



GROSSOSTHEIM • Nintendo gab jüngst bekannt, dass man auf der diesjährigen Games Convention in Leipzig nicht mit einem Stand vertreten sein werde. Stattdessen stehen unterschiedlichen Events und Roadshows auf dem Plan – laut Big N eine sinnvollere Variante, auf ihre Spielkonzepte aufmerksam zu machen. MAN!AC denkt da an "Wii Fit"-Demonstrationen in Altersheimen – Wärmedeckenverkauf sowie Kaffee und Kuchen inklusive. Spaß beiseite: Wir bedauern Nintendos Absage und hoffen auf eine Rückkehr im nächsten Jahr in Köln. Bislang sei dafür noch keine Entscheidung getroffen, so Deutschland-Chef Bernd Fakesch. Man wolle abwarten, wie sich die GAMESCom 2009 am neuen Standort entwickeln werde.

NEWS-TICKER >> +++ Kommen die noch? Wie Sony bekanntgab, sind die PS3-exklusiven Titel "The Getaway" und "Eight Days" auf unbestimmte Zeit verschoben. Gerüchten zufolge steht auch die Entwicklung von "Heavenly Sword 2" auf der Kippe. +++ Steinzeitmetzger: Comic- und Videospieleheld Turok wird in Kürze die Kinoleinwand erobern und dort seinem Jagdtrieb nachgehen. +++ Kopierschutz: Nintendo USA zerrt Zubehörhersteller Nyko vor Gericht – deren

Afro Samurai

PS3 / 360 » Namco-Bandai » 2008

JAPAN • Wenn Ihr auf harte Samurai-Action steht, kennt Ihr vielleicht die "Afro Samurai"-Anime-Serie. Derzeit werkelt Namco-Bandai an einer Versoftung – die soll vor allem blutig und stylisch ausfallen. Auf Eurem in Cel-Shading-Optik präsentierten Rachefeldzug metzelt Ihr Euch durch Gegnerhorden in (laut Entwickler) noch nie dagewesener Präzision: Je nachdem, wo Ihr Eure Gegner trefft, entledigt Ihr sie anderer Körperteile – sogar das Abschneiden von Fingern oder Nasen ist möglich. Der Groove zum Spiel wird von Wu-Tang-Clan-Mastermind RZA beigesteuert, der Stil der Animationen passt sich dynamisch an die Beats an. Der Spielablauf soll ähnlich offen werden wie bei Ubisofts "Assassin's Creed": Euer Samurai flitzt an Wänden hoch und hält sich an allen erdenklichen Ecken fest. In den Kämpfen kommt ein ausgefeiltes Konter-System zum Einsatz: Pariert Ihr einen Angriff, könnt Ihr dem Aggressor mit einer Fülle an Moves zusetzen.



Sämtliche Serien-Helden haben ihren Auftritt im "Afro Samurai"-Spiel, netterweise bringen sie ihre Synchronstimmen (u.a. Samuel L. Jackson) mit.

SimCity Creator

Wii / DS » Electronic Arts » 19. September

SIM CITY • Städtebau mit Nunchuk und Remote: Electronic Arts gibt Euch mit "SimCity Creator" mehr Optionen an die Hand, um Eure Traummetropole zu errichten. So baut Ihr Häuser, Fabriken oder Läden und guckt zu, wie die Bevölkerung wächst – 13 verschiedene Stadtstile prägen die Skyline. Das Wachstum Eurer City beschleunigt Ihr mit einer Infrastruktur aus Straßen und Gleisen. Diese sind erstmals nicht an das serientypische, quadratische Raster gebunden, sondern werden frei platziert. Schließlich fliegt Ihr mit Helikopter oder Propellermaschine umher und bewundert Eure Kreation von oben. Auf DS umfasst die Spiellänge sogar Jahrtausende: Von der Antike bis zur Moderne entwickelt Ihr Eure Hosentaschenstadt.



Gute Übersicht auch ohne HD-Auflösung: Die Wii-Grafik lässt Euch zahllose Details der simulierten Großstadt erkennen.

MAN!AC besucht Sega

TOKIO • Ende Mai präsentierte Sega Neuankündigungen für Europa – natürlich in der japanischen Firmenzentrale in Tokio. "Sonic Unleashed" sowie "Valkyria Chronicles" stellen wir im Preview-Teil näher vor. Außerdem begutachteten wir einige DS-Spiele: "Dinosaur King" basiert auf einer Anime-Serie und präsentiert sich als RPG nach dem "Pokémon"-Prinzip – grabt Dinos aus und lasst sie in Stein/Schere/Papier-Kämpfen gegeneinander antreten. "PictoImage" heißt in Deutschland "Punkt, Punkt, Komma, Strich – Die Pinselparty" und ist die digitale Form der 70er Jahre-TV-Show "Montagsmaler". Interessanter war jedoch "Bleach II": Die Fortsetzung des DS-Prüglers erweitert den Cast um 16 Charaktere und 30 neue 'Spirit-Cards'. Der Story-Modus verspricht mit über 100 Ereignissen Solo-Spaß, das "Guilty Gear"-inspirierte Kampfsystem blieb weitgehend unangetastet – auch Edel-Entwickler Treasure sitzt wieder mit im Boot.

Schließlich wurde die europäische Version von "Yakuza 2" für die PS2 angekündigt. Streift mit Serien-Held Kiryu erneut durch das nächtliche Tokio und mischt die Unterwelt auf (den Importtest zum Nachfolger "Yakuza 3" findet Ihr in MAN!AC 05/08).



Jan in Japan: Unser Volontär freute sich, die Dienstreise ins (O-Ton) 'gelobte Land' antreten zu dürfen.



PS2 Zwei Jahre nach dem japanischen Release schafft es "Yakuza 2" doch noch in den Westen.



DS Edutainment: Ihr trefft nur an den tatsächlichen Fundstätten auf die Urzeit-Echsen.



DS In "Bleach II" erwarten Euch fordernde 2D-Keilereien mit bis zu vier Spielern.

'Kama Nunchuk' soll das patentierte Nintendo-Design kopieren und damit gegen das Markenrecht verstoßen. +++ Rückzug vom Rückzug? Die Gerüchteküche brodelt und spuckt ein neues "Oddworld"-Spiel aus – Maxis-Mitbegründer Jeff Braun soll sich bei einer Rede verplappert haben. +++ Capsule Computers: Ende Mai veröffentlichte Capcom die weltweiten Verkaufszahlen bekannter Marken. Die Top 3 belegen "Street Fighter" (25 Mio.), "Mega Man" (28 Mio.) und "Resident Evil" (34 Mio.). +++

SPIELE-TERMINE

Hinweis » Updates und Änderungen erkennt Ihr an der roten Schrift.

PLAYSTATION 2

	TITEL	HERSTELLER	GENRE	RELEASE
	Summer Athletics	dtp	Sportspiel	4. Juli
	World Snooker Championship Real 2008	Blade	Sportspiel	4. Juli
	Chroniken von Narnia, Die: Prinz Kaspian	Disney	Action	31. Juli
	Guitar Hero Aerosmith	Activision	Musikspiel	15. August
	Ferrari Challenge	System 3	Rennspiel	29. August
	Mumie, Die - Grabmal des Drachenkaisers	Vivendi	Action	August
	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	Action	18. September
	Dancing Stage SuperNOVA2	Konami	Tanzspiel	September
	Lego Batman	Warner	Action	September
	Naruto: Ultimate Ninja 3	Atari	Action	September
	TNA iMPACT!	Midway	Sportspiel	September
	Hannah Montana - Welttournee im Rampenlicht	Disney	Musikspiel	3. Quartal
	RTL Biathlon 2009	RTL	Sportspiel	November
	RTL Winter Sports 2009	RTL	Sportspiel	November
	Crash Bandicoot: Mind over Mutant	Vivendi	Jump'n'Run	4. Quartal
	Ghostbusters	Vivendi	Action	4. Quartal
	Legend of Spyro, The: Dawn of the Dragon	Vivendi	Jump'n'Run	4. Quartal
	Pro Evolution Soccer 2009	Konami	Sportspiel	4. Quartal
	WWE SmackDown vs. RAW 2009	THQ	Sportspiel	4. Quartal
	Avatar: Der Herr der Elemente - Pfad d. Feuers	THQ	Action	2008
Seite 35	Guitar Hero: World Tour	Activision	Musikspiel	2008
Seite 40	Sonic Unleashed	Sega	Jump'n'Run	2008
	Spider-Man: Web of Shadows	Activision	Action	2008
	Tak: Das Geheimnis des glühenden Kristalls	THQ	Jump'n'Run	2008
Seite 36	Tomb Raider: Underworld	Eidos	Action-Adventure	2008
Seite 20	Yakuza 2	Sega	Action-Adventure	2008

PLAYSTATION 3

	TITEL	HERSTELLER	GENRE	RELEASE
	Buzz! Quiz TV	Sony	Denken	2. Juli
	SingStar Vol. 2	Sony	Musikspiel	2. Juli
	Ferrari Challenge	System 3	Rennspiel	4. Juli
	Summer Athletics	dtp	Sportspiel	4. Juli
	World Snooker Championship Real 2008	Blade	Sportspiel	4. Juli
	Chroniken von Narnia, Die: Prinz Kaspian	Disney	Action	31. Juli
	Soulcalibur IV	Namco-Bandai	Beat'em-Up	31. Juli
	Smash Court Tennis 3	Atari	Sportspiel	Juli
	Saints Row 2	THQ	Action-Adventure	29. August
	Baja	THQ	Rennspiel	August
	Brothers in Arms: Hell's Highway	Ubisoft	Ego-Shooter	August
	Mercenaries 2: World in Flames	Electronic Arts	Action	5. September
	Midnight Club: Los Angeles	Take 2	Rennspiel	12. September
	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	Action	18. September
	Destroy All Humans! Der Weg des Furons	THQ	Action-Adventure	September
	Hellboy: The Science of Evil	Konami	Action	September
	Heroes over Europe	Codemasters	Action	September
	Lego Batman	Warner	Action	September
Seite 42	Pure	Disney	Rennspiel	September
	Silent Hill Homecoming	Konami	Action-Adventure	September
	TNA iMPACT!	Midway	Sportspiel	September
	Alone in the Dark	Atari	Action-Adventure	3. Quartal
	Endwar	Ubisoft	Strategie	3. Quartal
Seite 44	Fracture	LucasArts	Ego-Shooter	3. Quartal
	Legendary	Atari	Action	3. Quartal
	Lord of the Rings: Conquest	Electronic Arts	Strategie	3. Quartal
	MotorStorm: Pacific Rift	Sony	Rennspiel	3. Quartal
	Rise of the Argonauts	Codemasters	Action	3. Quartal
Seite 38	Dead Space	Electronic Arts	Action	31. Oktober
	X-Blades	Topware	Action	31. Oktober
	BioShock	Take 2	Action-Adventure	Oktober
	Naruto: Ultimate Ninja Storm	Atari	Action	November
	50 Cent: Blood on the Sand	Vivendi	Action	4. Quartal
	Aliens: Colonial Marines	Sega	Ego-Shooter	4. Quartal
	Damnation	Codemasters	Ego-Shooter	4. Quartal
	Dark Void	Capcom	Action	4. Quartal
	Fallout 3	Bethesda	Rollenspiel	4. Quartal
	Ghostbusters	Vivendi	Action	4. Quartal
	Legend of Spyro, The: Dawn of the Dragon	Vivendi	Jump'n'Run	4. Quartal
	Leisure Suit Larry: Box Office Bust	Vivendi	Action-Adventure	4. Quartal
Seite 8	Mirror's Edge	Electronic Arts	Action-Adventure	4. Quartal
Seite 30	Prince of Persia	Ubisoft	Action-Adventure	4. Quartal
	Pro Evolution Soccer 2009	Konami	Sportspiel	4. Quartal
	Project Origin	Warner	Ego-Shooter	4. Quartal
	Resistance 2	Sony	Ego-Shooter	4. Quartal
	Shaun White Snowboarding	Ubisoft	Sportspiel	4. Quartal
	This is Vegas	Midway	Action-Adventure	4. Quartal
Seite 28	Valkyria Chronicles	Sega	Rollenspiel	4. Quartal
	World in Conflict: Soviet Assault	Vivendi	Strategie	4. Quartal
	WWE SmackDown vs. RAW 2009	THQ	Sportspiel	4. Quartal
	Bionic Commando	Capcom	Action	2008
	Brütal Legend	Vivendi	Action-Adventure	2008
Seite 32	Call of Duty 5	Activision	Ego-Shooter	2008
	Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	Vivendi	Ego-Shooter	2008
	Far Cry 2	Ubisoft	Ego-Shooter	2008
	Golden Axe	Sega	Action	2008
Seite 35	Guitar Hero: World Tour	Activision	Musikspiel	2008
	H.A.W.X.	Ubisoft	Action	2008
	Highlander	Eidos	Action	2008
	Just Cause 2	Eidos	Action-Adventure	2008
	Killzone 2	Sony	Ego-Shooter	2008
	Mafia II	Take 2	Action-Adventure	2008
	Mortal Kombat vs DC Universe	Midway	Beat'em-Up	2008
	MotoGP 2008	Capcom	Rennspiel	2008
	Rogue Warrior	Bethesda	Ego-Shooter	2008
	Saboteur	Electronic Arts	Action	2008
	Skate 2	Electronic Arts	Sportspiel	2008
Seite 40	Sonic Unleashed	Sega	Jump'n'Run	2008
	Spider-Man: Web of Shadows	Activision	Action	2008
	Street Fighter IV	Capcom	Beat'em-Up	2008
	Tekken 6	Sony	Beat'em-Up	2008
Seite 36	Tomb Raider: Underworld	Eidos	Action-Adventure	2008
	Wet	Vivendi	Action	2008
	Wheelman	Midway	Action	2008
Seite 24	Resident Evil 5	Capcom	Action	März 2009
	Darksiders: Wrath of War	THQ	Action	1. Quartal 09
	Alpha Protocol	Sega	Action-Adventure	2009
	Bayonetta	Sega	Action	2009
	Fight Night Round 4	Electronic Arts	Sport	2009
	Final Fantasy XIII	Square Enix	Rollenspiel	2009
	Prototype	Vivendi	Action	2009
	Red Faction: Guerilla	THQ	Ego-Shooter	2009
	Splatterhouse	Namco	Action	2009
	Splinter Cell Conviction	Ubisoft	Action-Adventure	2009
	WWE Legends of Wrestlemania	THQ	Sportspiel	2009

XBOX 360

	TITEL	HERSTELLER	GENRE	RELEASE
	Summer Athletics	dtp	Sportspiel	4. Juli
Seite 59	Unreal Tournament III	Midway	Ego-Shooter	4. Juli
	World Snooker Championship Real 2008	Blade	Sportspiel	4. Juli
	Chroniken von Narnia, Die: Prinz Kaspian	Disney	Action	31. Juli
	Soulcalibur IV	Namco-Bandai	Beat'em-Up	31. Juli
	Smash Court Tennis 3	Atari	Sportspiel	Juli
	Saints Row 2	THQ	Action-Adventure	29. August
	Asterix bei den Olympischen Spielen	Atari	Sportspiel	August
	Baja	THQ	Rennspiel	August
	Brothers in Arms: Hell's Highway	Ubisoft	Ego-Shooter	August
	Mercenaries 2: World in Flames	Electronic Arts	Action	5. September
	Midnight Club: Los Angeles	Take 2	Rennspiel	12. September
	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	Action	18. September
	Destroy All Humans! Der Weg des Furons	THQ	Action-Adventure	September
	Don King Presents Prizefighter	Take 2	Sportspiel	September
	Hellboy: The Science of Evil	Konami	Action	September
	Heroes over Europe	Codemasters	Action	September
	Lego Batman	Warner	Action	September
Seite 42	Pure	Disney	Rennspiel	September
	Silent Hill Homecoming	Konami	Action-Adventure	September
	TNA iMPACT!	Midway	Sportspiel	September
	Viva Piñata: Trouble in Paradise	Microsoft	Simulation	September
	Endwar	Ubisoft	Strategie	3. Quartal
Seite 44	Fracture	LucasArts	Ego-Shooter	3. Quartal
	Legendary	Atari	Action	3. Quartal
	Lord of the Rings: Conquest	Electronic Arts	Strategie	3. Quartal
	Rise of the Argonauts	Codemasters	Action	3. Quartal
Seite 38	Dead Space	Electronic Arts	Action	31. Oktober
	X-Blades	Topware	Action	31. Oktober
	Gears of War 2	Microsoft	Action	November
	RTL Biathlon 2009	RTL	Sportspiel	November
	RTL Winter Sports 2009	RTL	Sportspiel	November
	50 Cent: Blood on the Sand	Vivendi	Action	4. Quartal
	Aliens: Colonial Marines	Sega	Ego-Shooter	4. Quartal
	Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts	Microsoft	Action-Adventure	4. Quartal
	Crash Bandicoot: Mind over Mutant	Vivendi	Jump'n'Run	4. Quartal
	Damnation	Codemasters	Ego-Shooter	4. Qua rtal
	Dark Void	Capcom	Action	4. Quartal
	Fable 2	Microsoft	Rollenspiel	4. Quartal

Mercenaries 2: World in Flames



360 Für spaßig befunden: Beim "Mercenaries 2"-Probezock freuten wir uns über viel Krachbumm – in puncto Grafik steht Euch jedoch eine Enttäuschung ins Haus.

Pro Evolution Soccer 2009



PS3 Die ersten Bilder versprechen schicke Athleten – wir hoffen auf spielerische Neuerungen und eine PS3-Fassung, die die Hardware-Power nicht mit Füßen tritt.

Fable 2



360 Dynamische Echtzeitkämpfe, eine gigantische Spielwelt und eine tiefgründige Charakterentwicklung – ob's klappt, erfahren wir erst im Herbst.

	Fallout 3	Bethesda	Rollenspiel	4. Quartal
	Ghostbusters	Vivendi	Action	4. Quartal
	Halo Wars	Microsoft	Strategie	4. Quartal
	Legend of Spyro, The: Dawn of the Dragon	Vivendi	Jump'n'Run	4. Quartal
	Leisure Suit Larry: Box Office Bust	Vivendi	Action-Adventure	4. Quartal
Seite 8	Mirror's Edge	Electronic Arts	Action-Adventure	4. Quartal
Seite 30	Prince of Persia	Ubisoft	Action-Adventure	4. Quartal
	Pro Evolution Soccer 2009	Konami	Sportspiel	4. Quartal
	Project Origin	Warner	Ego-Shooter	4. Quartal
	Shaun White Snowboarding	Ubisoft	Sportspiel	4. Quartal
	This is Vegas	Midway	Action-Adventure	4. Quartal
	World in Conflict: Soviet Assault	Vivendi	Strategie	4. Quartal
	WWE SmackDown vs. RAW 2009	THQ	Sportspiel	4. Quartal
	Alan Wake	Microsoft	Action-Adventure	2008
	Avatar: Der Herr der Elemente - Pfad d. Feuers	THQ	Action	2008
	Bionic Commando	Capcom	Action	2008
	Brütal Legend	Vivendi	Action-Adventure	2008
Seite 32	Call of Duty 5	Activision	Ego-Shooter	2008
	Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	Vivendi	Ego-Shooter	2008
	Elveon	10tacle	Rollenspiel	2008
	Far Cry 2	Ubisoft	Ego-Shooter	2008
	Golden Axe	Sega	Action	2008
Seite 35	Guitar Hero: World Tour	Activision	Musikspiel	2008
	H.A.W.X.	Ubisoft	Action	2008
	Highlander	Eidos	Action	2008
	Just Cause 2	Eidos	Action-Adventure	2008
	Mafia II	Take 2	Action-Adventure	2008
	Mini Ninja	Eidos	Action	2008
	Mortal Kombat vs DC Universe	Midway	Beat'em-Up	2008
	MotoGP 2008	Capcom	Rennspiel	2008
	Rogue Warrior	Bethesda	Ego-Shooter	2008
	Saboteur	Electronic Arts	Action	2008
	Skate 2	Electronic Arts	Sportspiel	2008
	Too Human	Microsoft	Action	2008
Seite 40	Sonic Unleashed	Sega	Jump'n'Run	2008
	Spider-Man: Web of Shadows	Activision	Action	2008
Seite 16	Star Ocean: The Last Hope	Square Enix	Rollenspiel	2008
	Street Fighter IV	Capcom	Beat'em-Up	2008
Seite 36	Tomb Raider: Underworld	Eidos	Action-Adventure	2008
	Totems	10tacle	Rollenspiel	2008
	Wet	Vivendi	Action	2008
	Wheelman	Midway	Action	2008
Seite 24	Resident Evil 5	Capcom	Action	März 2009
	Darksiders: Wrath of War	THQ	Action	1. Quartal 09
	Alpha Protocol	Sega	Action-Adventure	2009
	Bayonetta	Sega	Action	2009
	Fight Night Round 4	Electronic Arts	Sport	2009
	Prototype	Vivendi	Action	2009
	Red Faction: Guerilla	THQ	Ego-Shooter	2009
	Splatterhouse	Namco	Action	2009
	Splinter Cell Conviction	Ubisoft	Action-Adventure	2009
	Venetica	dtp	Rollenspiel	2009
	WWE Legends of Wrestlemania	THQ	Sportspiel	2009

Wii

	TITEL	HERSTELLER	GENRE	RELEASE
	Summer Athletics	dtp	Sportspiel	4. Juli
	We Love Golf!	Capcom	Sportspiel	10. Juli
	World Snooker Championship Real 2008	Blade	Sportspiel	4. Juli
	Dream Pinball 3D	Topware	Simulation	14. Juli
	Chroniken von Narnia, Die: Prinz Kaspian	Disney	Action	31. Juli
	Opoona	THQ	Rollenspiel	Juli
	Ferrari Challenge	System 3	Rennspiel	29. August
	Mumie, Die - Grabmal des Drachenkaisers	Vivendi	Action	August
	Battle of the Bands	THQ	Musikspiel	12. September
	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	Action	18. September
	World of Goo	RTL	Denken	18. September
	Don King Presents Prizefighter	Take 2	Sportspiel	September
	Family Trainer	Atari	Sportspiel	September
	Lego Batman	Warner	Action	September
	Samba de Amigo	Sega	Geschicklichkeit	September
Seite 21	SimCity Creator	Electronic Arts	Simulation	September
	TNA iMPACT!	Midway	Sportspiel	September
	Williams Pinball Classics	System 3	Geschicklichkeit	September
	De Blob	THQ	Geschicklichkeit	3. Quartal
	Lost in Blue	Konami	Action-Adventure	3. Quartal
	MySims Kingdom	Electronic Arts	Simulation	3. Quartal
	RTL Biathlon 2009	RTL	Sportspiel	November
	RTL Winter Sports 2009	RTL	Sportspiel	November
	All Star Dance Squad	THQ	Musikspiel	4. Quartal
	Crash Bandicoot: Mind over Mutant	Vivendi	Jump'n'Run	4. Quartal
	Ghostbusters	Vivendi	Action	4. Quartal
	Legend of Spyro, The: Dawn of the Dragon	Vivendi	Jump'n'Run	4. Quartal
	Rayman Raving Rabbids TV Party	Ubisoft	Geschicklichkeit	4. Quartal
	Sam & Max Season One	Jowood	Adventure	4. Quartal
	Shaun White Snowboarding	Ubisoft	Sportspiel	4. Quartal
	WWE SmackDown vs. RAW 2009	THQ	Sportspiel	4. Quartal
	Avatar: Der Herr der Elemente - Pfad d. Feuers	THQ	Action	2008
	Big Beach Sports	THQ	Sportspiel	2008
	Call of Duty 5	Activision	Ego-Shooter	2008
	Deadly Creatures	THQ	Action	2008
	Disaster: Day of Crisis	Nintendo	Action-Adventure	2008
	Dogz	Ubisoft	Simulation	2008
	Dragonology	Codemasters	Action	2008
Seite 35	Guitar Hero: World Tour	Activision	Musikspiel	2008
	Kore	Games Found.	Jump'n'Run	2008

	Medal of Honor Heroes 2	Electronic Arts	Ego-Shooter	2008
	Monster Lab	Eidos	Action	2008
	MotoGP 2008	Capcom	Rennspiel	2008
	Neopets	Capcom	Denken	2008
	Pimp My Ride	Activision	Simulation	2008
	Skate it	Electronic Arts	Sportspiel	2008
	Sonic Unleashed	Sega	Jump'n'Run	2008
	Soulcalibur Legends	Namco-Bandai	Action	2008
	Spider-Man: Web of Shadows	Activision	Action	2008
	Spyborgs	Capcom	Action-Adventure	2008
	Tak: Das Geheimnis des glühenden Kristalls	THQ	Jump'n'Run	2008
Seite 36	Tomb Raider: Underworld	Eidos	Action-Adventure	2008
	Mad World	Sega	Action	1. Quartal 09

PSP

TITEL	HERSTELLER	GENRE	RELEASE
Space Invaders Extreme	Square Enix	Geschicklichkeit	4. Juli
World Snooker Championship Real 2008	Blade	Sportspiel	4. Juli
Echochrome	Sony	Denken	9. Juli
Naruto: Ultimate Ninja Heroes 2	Atari	Action	Juli
Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	Action	18. September
Wall-E	THQ	Action	19. September
Destroy All Humans! Big Willy: Entfesselt	THQ	Action-Adventure	September
Hellboy: The Science of Evil	Konami	Action	September
Lego Batman	Warner	Action	September
Williams Pinball Classics	System 3	Geschicklichkeit	September
Crash Bandicoot: Mind over Mutant	Vivendi	Jump'n'Run	4. Quartal
Pro Evolution Soccer 2009	Konami	Sportspiel	4. Quartal
WWE SmackDown vs. RAW 2009	THQ	Sportspiel	4. Quartal
Spider-Man: Web of Shadows	Activision	Action	2008

DS

	TITEL	HERSTELLER	GENRE	RELEASE
	Farm Life	Ubisoft	Simulation	3. Juli
	Arkanoid DS	Square Enix	Geschicklichkeit	4. Juli
Seite 57	Pokémon Mystery Dungeon Erkundung. Dunkelheit	Nintendo	Rollenspiel	4. Juli
Seite 57	Pokémon Mystery Dungeon Erkundung. Zeit	Nintendo	Rollenspiel	4. Juli
	Space Invaders Extreme	Square Enix	Geschicklichkeit	4. Juli
	Zoo Hospital	Eidos	Simulation	11. Juli
	Dream Pinball 3D	Topware	Simulation	14. Juli
	Guitar Hero: On Tour	Activision	Musikspiel	24. Juli
	Civilization Revolution	Take 2	Strategie	Juli
	Sophies Freunde: Girlband	Ubisoft	Simulation	Juli
	MahJongg DS	Braingame	Denken	22. August
	Mumie, Die - Grabmal des Drachenkaisers	Vivendi	Action	August
	Punkt, Punkt, Komma, Strich: Die Pinselparty	Sega	Denken	August
	Jackass - The Game	Empire	Action	6. September
	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	Action	18. September
	Dinosaur King	Sega	Rollenspiel	September
	Don King Presents Prizefighter	Take 2	Sportspiel	September
	Lego Batman	Warner	Action	September
	SimCity Creator	Electronic Arts	Simulation	September
	Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood	Sega	Rollenspiel	September
	Williams Pinball Classics	System 3	Geschicklichkeit	September
	City Life DS	MonteCristo	Strategie	3. Quartal
	De Blob	THQ	Geschicklichkeit	3. Quartal
	Drawn to Life - Spongebob und der magische Stift	THQ	Geschicklichkeit	3. Quartal
	Gauntlet	Eidos	Action	3. Quartal
	Lifesigns - Hospital Affairs	Jowood	Simulation	3. Quartal
	Lock's Quest	THQ	Action-Adventure	3. Quartal
	Lost in Blue 3	Konami	Action-Adventure	3. Quartal
	Mega Man Star Force 2	Capcom	Jump'n'Run	3. Quartal
	MySims Kingdom	Electronic Arts	Simulation	3. Quartal
	Spore Creatures	Electronic Arts	Simulation	3. Quartal
	Tamagotchi Connexion Corner Shop 3	Atari	Simulation	Oktober
	Allen Carr - Endlich Nichtraucher!	Ubisoft	Simulation	November
	RTL Biathlon 2009	RTL	Sportspiel	November
	RTL Winter Sports 2009	RTL	Sportspiel	November
	Age of Empires: Mythologies	THQ	Strategie	4. Quartal
	All Star Dance Squad	THQ	Musikspiel	4. Quartal
	Castlevania: Order of Ecclesia	Konami	Action-Adventure	4. Quartal
	Crash Bandicoot: Mind over Mutant	Vivendi	Jump'n'Run	4. Quartal
	Ghostbusters	Vivendi	Action	4. Quartal
	Legend of Spyro, The: Dawn of the Dragon	Vivendi	Jump'n'Run	4. Quartal
	WWE SmackDown vs. RAW 2009	THQ	Sportspiel	4. Quartal
	Avatar: Der Herr der Elemente - Pfad d. Feuers	THQ	Action	2008
	C.O.R.E.	Conspiracy	Ego-Shooter	2008
	Dragonology	Codemasters	Action	2008
	Meine Geheimnisse by Sophies Freunde	Ubisoft	Denken	2008
	Monster Lab	Eidos	Action	2008
	Neopets	Capcom	Denken	2008
	Phoenix Wright Ace Attorney: Trials & Tribulations	Capcom	Simulation	2008
	Powerplay Pool	System 3	Sportspiel	2008
	Rune Factory	Eidos	Denken	2008
	Scholastic Animal Genius	Ubisoft	Denken	2008
	Skate it	Electronic Arts	Sportspiel	2008
	Sophies Freunde: Einmal Lehrer sein	Ubisoft	Simulation	2008
	Sophies Freunde: Mode-Akademie	Ubisoft	Simulation	2008
	Spider-Man: Web of Shadows	Activision	Action	2008
	Time Hollow	Konami	Adventure	2008
Seite 36	Tomb Raider: Underworld	Eidos	Action-Adventure	2008
	Ultimate Mortal Kombat	Midway	Beat'em-Up	2008
	Infinite Line	Sega	Action	2009

→ Soulcalibur IV



360 Die Macht ist mit Namco: Neben Darth Vader (PS3) und Yoda (360) macht auch der "Force Unleashed"-Lehrling beim Prügelturnier mit – auf beiden Konsolen.

Ferrari Challenge



Wii Immer wieder verschoben: Der Edelraser "Ferrari Challenge" soll für die PS3 endlich am 4. Juli kommen – PS2- und Wii-Fassung folgen erst am 29. August.

→ Too Human



360 Mehr SciFi-Rollenspiel als Action-Feuerwerk: "Too Human" entpuppte sich beim Anspielen als spielerisch etwas träges, dafür sehr umfangreiches Action-RPG.



Resident Evil 5

Der Horror geht weiter: Endlich gibt's handfeste neue Infos zu Capcoms Zombiehatz – MAN!AC hat sie für Euch gesammelt.

Gut Ding will Weile haben. Dieses Motto hat sich Capcom bei seiner populärsten Spiele-Serie auf die Fahnen geschrieben: Schon drei Jahre ist es her, dass "Resident Evil 5" offiziell angekündigt wurde – und erst einmal lange von der Bildfläche verschwand. Danach tauchten gelegentlich Screenshots oder zur letztjährigen E3-Messe ein Trailer auf, die wenig echte Neuheiten zeigten, das Interesse aber gelungen anstachelten. Nachdem das Horrorspektakel jetzt 'nur' noch neun Monate bis zur Fertigstellung hat (sofern sich der anvisierte Termin im März 2009 nicht erneut verschiebt), lassen die Japaner langsam etwas mehr Details aus dem Sack.

Serien-Vater Shinji Mikami ist bekanntlich nicht mehr an Bord – er werkelt jetzt an einem noch geheimen Titel bei Platinum Games –, das Ruder haben nun Jun Takeuchi ("Lost Planet") und Masachika Kawata ("Resident Evil 4 Wii Edition") in der Hand.



360 Kein Intimkontakt gewünscht: Die Tentakel-Kreaturen erinnern an die Las-Plagas-Angreifer von "Resident Evil 4".



360 Was immer im Dorf passiert ist, es betrifft offensichtlich auch die Tierwelt – Zombiehunde wollen Euch ans Leder.



360 Eine altbewährte Taktik: In engen Gassen können Euch die Feinde nicht so leicht überrumpeln.

Diese beiden zeigten bei einer Veranstaltung in Las Vegas erstmals eine spielbare Fassung von "Resident Evil 5" und verrieten einige Neuheiten – wir haben für Euch alles Wissenswerte zusammengefasst. Held des Abenteuers ist Chris Redfield, der sich als Mitglied der S.T.A.R.S.-Spezialeinheit bereits im ersten "Resident Evil"-Teil mit Zombies und Virusproblemen herumschlagen musste. Inzwischen sind mehr als zehn Jahre vergangen, das Einsatzkommando existiert schon lange nicht mehr. Mittlerweile ist er für eine neue Agentur tätig, die auf das Kürzel BSAA hört – wer oder was dahinter steckt, bleibt vorerst eins der zahlreichen Geheimnisse. Was wir dafür sicher wissen, ist die Region, in die es ihn verschlägt: Nordafrika. Und jetzt ist auch klar, was er dort zu suchen hat: Chris spürt dem Geheimnis des Progenitor-Virus nach, dem Ursprung des Unheils der verschiedenen "Resident Evil"-Teile. Takeuchi verspricht, dass Teil 5 zwar nicht alle Fragen restlos klären, aber auf jeden Fall dieses Rätsel auflösen wird.

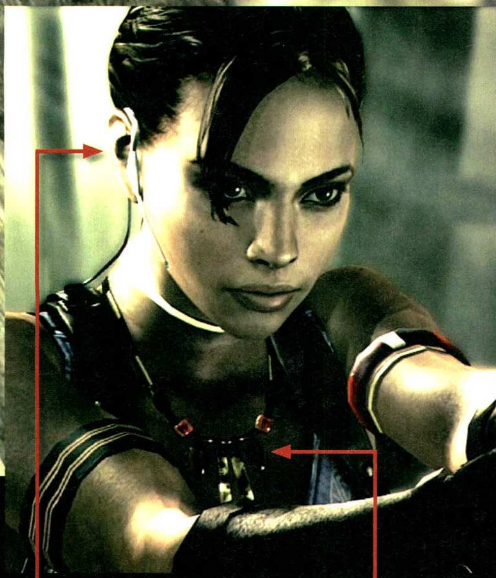
Neben einem neuen Trailer wurden in Las Vegas auch echte bewegte Szenen gezeigt. Selbst Hand anlegen durfte die versammelte Journalistenschar allerdings nicht, stattdessen griff Masachika Kawata zum Pad. Was der Entwickler dann zockte, bestätigte unsere Vermutung: "Resident Evil 5" ist bereits jetzt erschreckend und beeindruckend zugleich, hält sich aber in Sachen Spieldesign fast schon überraschend eng an die Ausrich-

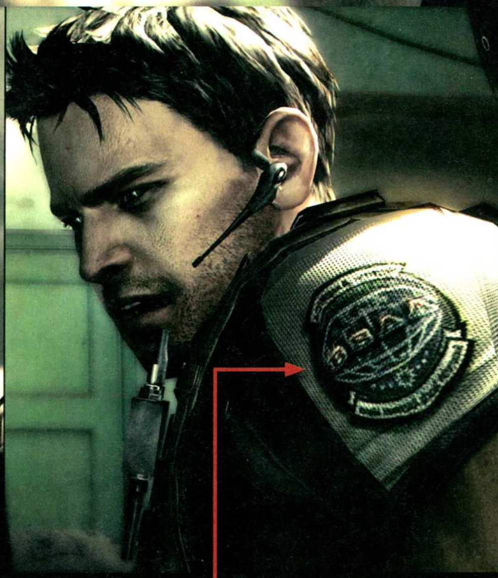


360 Die Feinde verhalten sich nun klüger – statt dass sie alle auf einmal angreifen, gehen sie jetzt organisierter vor.



360 Natürlich kämpft Ihr nicht nur im Tageslicht um Euer Leben: Auch unterirdische Schauplätze warten während des Abenteuers.





1. FRAU AN BORD

Die unbekannte Schöne trägt das gleiche Headset wie Chris Redfield – Zufall, oder gehören beide dem gleichen Team an? Und ist dies ein Hinweis darauf, dass ein Koop-Modus existiert, der besonders stark auf Kommunikation setzt?

2. GEHEIME HERKUNFT

Das Mädel trägt keine richtige Uniform, aber dafür afrikanischen Schmuck: Ist sie eine Einheimische und weiß mehr über das Progenitor-Virus? Im Trailer spricht sie allerdings akzentfreies Englisch – geplante Verwirrung oder ein Hinweis?

3. NEUE DIENSTHERREN

Seine alte Truppe existiert nicht mehr, laut Abzeichen arbeitet Chris Redfield jetzt für die BSAA – doch wer ist das? Ansonsten lässt sich nur ein 'North America' entziffern, der Rest ist unlesbar – schlechte Texturen oder absichtliche Tarnung?

tung des Vorgängers. Wie Kollege Leon S. Kennedy marschiert Chris in einer Third-Person-Perspektive durch Echtzeitkulissen, eine relativ nahe Kamera sieht ihm dabei über die Schulter. Geschossen und gelaufen wird wie gewohnt – also weiterhin nur eins von beiden und nicht gleichzeitig. Auch andere neumodische Mätzchen wie Sidesteps bleiben außen vor. Das liegt nicht an der Unfähigkeit der Entwickler, sondern ist so beabsichtigt. Zum einen soll "Resident Evil 5" eben nicht so sein wie alle anderen Spiele, zum anderen durch diese Einschränkungen brenzlige Situationen noch packender machen. Ob man das gut oder schlecht findet, bleibt Geschmackssache. Beim Vorgänger hat es dem Spielspaß aber auch keinen Abbruch getan.

Der Einstieg ist ähnlich wie bei "Resident Evil 4". Der Held ist in einem verwahrlosten Dorf (diesmal in Afrika) unterwegs und muss sich allein gegen zombieähnliche Horden durchsetzen. Zu Beginn versteckt sich Chris in einem Gebäude, in das die Feinde eindringen. Er setzt sich mit diversen Schusswaffen zur Wehr, im Nahkampf kommen wie gehabt kontextsensitive Attacken zum Einsatz. Chris beherrscht jetzt Faustschläge und verfügt insgesamt über ein größeres Angriffs-Repertoire. Brenzlig wird die Lage, als ein größerer, vermummter Feind auftaucht und mit einer gewaltigen Streitaxt um sich schlägt – da kommen Gedanken an den Kettensägenkiller aus Teil 4 auf. Der dicke Brocken ist nicht nur gemeingefährlich, sondern macht auf eine weitere Neuerung aufmerksam: Sein Meuchelwerkzeug reißt ganze Wände ein. Heißt also, die Umgebung von "Resident Evil 5" kann demoliert und beeinflusst werden, sei es durch das Sprengen explosiver Fässer oder das Freilegen versperrter Wege. Überhaupt hat Chris mehr Bewegungsspielraum. So steigt er bei seiner Flucht auch auf Dächer und springt über Abgründe. Diese Flexibilität hat er nötig, denn die Zombies stellen sich





360 Wer ist die unbekannte Blondine, die Chris in den Armen hält? Das ist noch so geheim, dass Capcom außer diesem Bild nichts weiter verrät.



1. GLEICHES RECHT FÜR ALLE

Kurz nach dem ersten Trailer zu "Resident Evil 5" brach eine Welle der Empörung aus, überempfindliche Moralapostel warfen Hersteller Capcom vor, Rassismus zu schüren – schließlich würde der weiße Held nur schwarze Zombies killen (siehe MAN!AC 10/07). Bei einem Game, das in Afrika spielt, ist der Vorwurf eigentlich abstrus, hatte aber anscheinend doch Wirkung. Jedenfalls finden sich jetzt auch hellhäutige Angreifer im Dorf, und zwar nicht etwa nur als spezielle Gegner, sondern auch regulär im Mob (siehe Bild rechts).



2. SCHNELLER ZUGRIFF

Chris Redfield trägt seine Waffen jetzt erkennbar auf dem Rücken: Wenn den Wummen die Munition ausgeht, greift er zu seinem nicht gerade kleinen Buschmesser, welches eine große Reichweite garantiert. Praktisch: Zum Waffenwechsel müsst Ihr zukünftig nicht mehr umständlich ein eigenes Menü öffnen.

ebenfalls geschickter an und haben mehr Grips in ihren vermoderten Gehirnen: Visiert Ihr sie etwa mit einer Laserzielhilfe an, kapieren das die Gesellen schon mal und springen daraufhin in Deckung. Kurz vor der Präsentation kuriserten Gerüchte, dass "Resident Evil 5" ein ausgefeiltes Deckungssystem nutzen würde, doch davon war nichts zu sehen – ausdrücklich ausgeschlossen wurde es von Takeuchi aber auch nicht.

Grafisch macht "Resident Evil 5" einen ausgesprochen guten Eindruck: Die Entwickler setzen sehr viele Details ins Bild. So bewegt sich das Haar von Chris realistisch, erlittene Wunden werden korrekt dargestellt und das auf den Rücken geschnallte Messer bewegt sich leicht, wenn er läuft. Die Umgebung steht in nichts nach, realistische Texturen lassen das verfallene Dorf erschreckend echt und kaputt aussehen, zumal die Tiefensicht sehr weit reicht.

"Resident Evil 5" ist bereits jetzt erschreckend und beeindruckend zugleich.

Besonders beeindruckend, bedenkt man, dass die schiere Masse an herumlungernden und angreifenden Zombies überwältigend erscheint. Wenn nur ein Dutzend auftaucht, ist das wenig, in dem Ort lauern gerne auch mehr Monster darauf, Chris den Garaus zu machen. Unverkennbar ist der ausgeklügelte Einsatz von Licht und Schatten: Während es unter der brennenden afrikanischen Sonne so hell zugeht wie nie zuvor in der "Resident Evil"-Geschichte, werden auch die gewohnten düsteren Ecken nicht ausbleiben, wie kurz gezeigte Szenarien des Trailers offenbaren. So verschlägt es den Helden u.a. in eine Höhle am Meer und sogar eine alte unterirdische Stadt.

In Sachen Umfang will "Resident Evil 5" nicht kleckern, sondern klotzen: So ist allein das Dorf schon viermal größer als der Startort des Vorgängers, insgesamt soll Chris' Abenteuer stolze 20 Stunden dauern. Heißt also, es steht uns sehr viel mehr bevor, als bisher verraten wurde – entsprechend ist der Plan der Entwickler, in den nächsten Monaten mit immer neuen kleinen Enthüllungen die Spannung weiter aufzubauen. Das dürfte ihnen problemlos gelingen, denn auch wenn "Resident Evil 5" keine revolutionäre Neuausrichtung der Serie wird, verspricht das bislang Gezeigte, die Qualität des Vorgängers mindestens zu halten – dann ist das Survival-Horror-Genre um einen Spitzentitel reicher. *us*

WER IST DIESE FRAU?

Eines der kurz vor der Präsentation kursierenden Gerüchte entpuppte sich als wahr: Auch in Teil 5 wird ein weiblicher Charakter eine wichtige Rolle spielen. Das im Trailer gezeigte wehrhafte Mädel hat noch keinen Namen, erinnert aber optisch an eine aufgehübschte Michelle Rodriguez und macht den Eindruck einer Powerfrau, die sich nichts gefallen lässt. Oder um es mit ihren Worten zu sagen: "Ich mag nicht so groß sein wie Du, aber ich kann mich trotzdem behaupten." Damit bleibt vor allem die Frage offen, ob es sich bei ihr nur um einen CPU-Begleiter handelt oder ob die Schönheit ein spielbarer Charakter ist – denn ein weiteres (weder bestätigtes noch dementiertes) Gerücht spricht von einen ausgewachsenen Koop-Modus, der sogar online funktionieren soll.



INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Capcom, Japan
Hersteller	Capcom
Genre	Action
Termin	März 2009

RESIDENT EVIL 5

Evolution statt Revolution: Der Horror in Afrika erfindet das Serien-Rad nicht neu, sondern orientiert sich am Vorgänger – sieht aber schon jetzt imposant und hitverdächtig aus.

POTENZIAL
Einschätzung nicht möglich

Valkyria Chronicles



PS3 Für die dramatische Geschichte haben sich die Entwickler bei Filmen wie "Soldat James Ryan" und der "Band of Brothers"-Serie inspirieren lassen.



PS3 Die Linien zeigen die für Eure Figur sichtbaren Feinde an. Sobald sie Euch entdecken, eröffnen sie das Feuer!

So stellen sich Segas Designer ein vom Krieg zerrissenes Europa der 30er-Jahre vor: im Anime-Stil und mit einer Prise Fantasy.

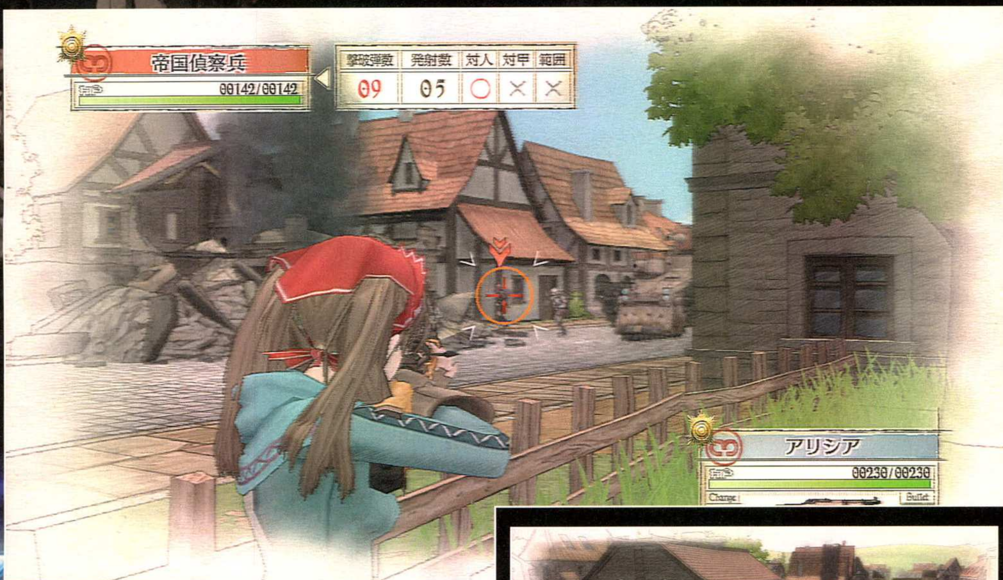
5. März, 1935. Europa ist gespalten: Im Krieg um Rohstoffe liefern sich die Atlantische Föderation und die Osteuropäische Allianz erbitterte Kämpfe. Zwischen den zwei Territorien liegt das Land Gallia, das nicht in den zweiten gesamt-europäischen Krieg verwickelt ist. Noch nicht. Denn die Rohstoff-Reserven des kleinen Reiches sind Grund genug für die Osteuropäische Allianz, den Angriff zu starten.

Im Mittelpunkt der Geschichte des Taktik-RPGs stehen der 22-jährige Student Welkin Gunther und die 19 Jahre alte Alicia Melchiott. Beide haben eigentlich andere Pläne als der Armee beizutreten, doch die anrückende Bedrohung für Familie und Freunde macht den Griff zur Waffe unabdingbar. Im Verlauf der ergreifenden Story soll laut Produzent Ryutaro Nonaka das menschliche Drama des Krieges im Mittelpunkt stehen. Somit bleibt offen, ob die zärtliche Romanze, die sich zwischen den beiden Hauptakteuren anbahnt, zu einem glücklichen Ende kommen wird. Schließlich stehen die Truppen Gallias später einem extrem mächtigen Feind gegenüber: Die Osteuropäische Allianz verbündet sich mit der titelgebenden Walküre, einer mächtigen mystischen Kriegerin, die mit Lanze und Schild in den Kampf schreitet und als unbesiegbar gilt. Was es genau mit der mysteriösen Amazonen-Rasse auf sich hat, wird der weitere Story-Verlauf zeigen.

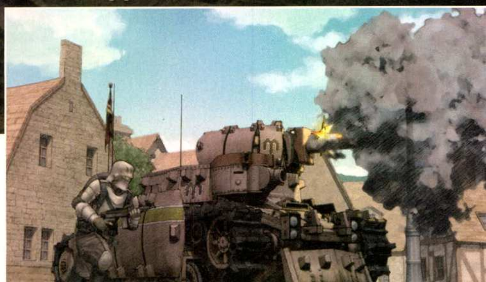
"Valkyria Chronicles" spielt sich deutlich dynamischer als andere Taktik-RPGs.

"Valkyria Chronicles" beeindruckt vor allem durch die wunderbare Präsentation. Während der vielen Story-Sequenzen kommt der Anime-Stil extrem gut zum Ausdruck: Die im Cel-Shading-Look gehaltene Grafik wird mit einer Art Schraffur-Filter überzogen, was dem Spiel eine ganz eigene Note verleiht. Die Präsentation wirkt wie aus einem Guss und vermittelt das Gefühl, einen Film des Studio Ghibli (u.a. "Chihiros Reise ins Zauberland") zu sehen. Die Art der Erzählung der ergreifenden Geschichte nimmt in "Valkyria Chronicles" einen so hohen Stellenwert ein, dass sie einen eigenen Namen spendiert bekommen hat: Canvas. Zu Deutsch: Leinwand. Japanophobe Spieler brauchen aber eine Angst zu haben: Die Mimik der Figuren ist keineswegs überzeichnet. Freude oder Trauer werden dezent mit Manga- bzw. Anime-Stilmitteln umgesetzt.

Neben Canvas ist 'BLiTZ' das zweite herausragende Merkmal der Walküren-Sage. BLiTZ steht für 'Battle of Live Tactical Zones' und umschreibt den Action-Ansatz der taktischen Rundengefechte ganz gut: Im Grunde ist "Valkyria Chronicles" ein rundenbasiertes Taktik-Rollenspiel wie zum Beispiel "Fire Emblem". Nachdem im Briefing die Mission und das Ziel erklärt wurden, zeigt das Spiel das Schlachtfeld und sämtliche Einheiten als Icons aus der Vogelperspektive. Sobald aber eine Einheit angewählt wird, zoomt die Kamera in die Über-die-Schulter-Verfolger-Perspektive und Ihr lenkt die Figur in Echtzeit über den Schauplatz: Hechtet von Deckung zu Deckung, verschanzt Euch hinter Hausecken oder robbt durch hohes Gras. Ihr könnt Euch solange frei bewegen, bis Eure Action-Points aufgebraucht sind. Dann wechselt Ihr in den 'Target-Mode': Visiert Gegner an und lasst eine Salve auf Eure Widersacher los. Ist die feindliche Seite am Zug, zoomt die Kamera an relevante Einheiten heran und Ihr erlebt die Schusswechsel



PS3 Die von Euch im 'Ziel-Modus' beschossenen Gegner ballern zurück, sobald Ihr Eure Salve abgegeben habt.



PS3 Typisch japanisch: Das fiktive Europa der 30er-Jahre wurde um viele Fantasy-Elemente bereichert.



PS3 Aus dem Weg! Mit dem Panzer 'Edelweiß' walzt Ihr durch das Kriegsgebiet und kümmert Euch um gegnerische Metallbrocken.

Eurer Schützlinge live mit. Durch die Möglichkeit, aktiv einzugreifen, seid Ihr nicht mehr nur von Zahlenwerten und Zufallszahlen abhängig. Auf diese Weise spielt sich "Valkyria Chronicles" deutlich dynamischer als andere Vertreter des Taktik-RPG-Genres. Versucht Euch hinter feindliche Einheiten zu schleichen und nutzt den Vorteil für einen Überraschungsangriff!

Die verschiedenen Klassen der Einheiten sorgen für zusätzliche spielerische Abwechslung. Erklimmt zum Beispiel mit einem Scharfschützen Hausdächer und nehmt von der erhöhten Position aus feindliche Schützen aufs Korn. Besonders eindrucksvoll sind die großkalibrigen Waffen. Lanzenträger oder Panzer können bestimmte Wände in den Arealen zerstören und so neue Wege erschließen. Und wie es sich für ein ordentliches Rollenspiel gehört, klettern Eure Einheiten nach erfolgreichen Auseinandersetzungen die Stufen-Leiter hoch und päppeln ihre Attribute auf.

Zwar ist der Titel in Japan schon erschienen, aber erst im November wird die dramatische Geschichte für uns lokalisiert sein. *jk*

DAS "BLITZ"-SYSTEM IN AKTION



In der Karten-Ansicht überblickt Ihr das Kriegsgebiet und plant Euren Zug...



...klickt Ihr eine Einheit an, zoomt das Spiel von oben immer weiter ins Areal hinein...



...bis Ihr die Figur von hinten seht. Jetzt seid Ihr mitten in der Schlacht!

"Valkyria Chronicles" hebt sich durch das innovative 'BLiTZ'-System von anderen Taktik-RPGs ab. Jedes Anwählen einer Einheit kostet Euch 'Command-Points' (linkes Bild, die vier goldenen Orden). Sobald Ihr im 'Action-Modus' seid und Eure Einheit durch die Pampa steuert, kommt es auf die 'Action-Points' an: Jede Bewegung zehrt an dem gelben Balken (unten im rechten Bild). Ein Druck auf R1 lässt Euch in den Ziel-Modus wechseln, in dem Ihr auf die Gegner ballert. Pro Zug könnt Ihr nur einmal Feuern. Habt Ihr aber genügend 'Command-Points', wählt Ihr die Einheit einfach erneut an und erhaltet so zusätzliche Schüsse.

INFOS

System	PS3
Entwickler	Sega, Japan
Hersteller	Sega
Genre	Taktik-RPG
Termin	November

VALKYRIA CHRONICLES

Das gefällt uns:
- » einzigartige Präsentation im gelungenen Anime-Stil
- » dynamische Taktik-Gefechte mit einer guten Prise Action
- » einfach zu bedienende Menü-Struktur

Daran muss gearbeitet werden:
- » Bewegen des Zielcursors noch etwas hakelig

"Valkyria Chronicles" schafft es, auch Taktik-Muffel mit dem actionreichen 'BLiTZ'-System zu begeistern. So dynamisch war Runden-Strategie noch nie!



prinz 2.0

"Prince of Persia"-Produzent Ben Mattes erklärt Euch die Grundpfeiler seines Spiels.

Comic-Look, Duellkämpfe, offene Spielwelt und ein sexy Nebencharakter – die neue "Prince of Persia"-Episode krempelt das Serien-Konzept gehörig um. Wir haben uns in Paris mit dem Produzenten Ben Mattes getroffen – lauscht den Ausführungen des selbstbewussten Kreativkopfes. *ms*

der grafikstil



Betrachtet Ihr die Screenshots zum Spiel, seht Ihr, dass wir bei der künstlerischen Ausrichtung einen Schnitt gemacht haben. Der Look ist nicht realistisch, sondern stilisiert – wir nennen ihn 'illustrativ'. Damit wollen wir das Fantasy-Element der "Prince of Persia"-Serie hervorheben. Zwar waren schon in den bisherigen Spielen übersinnliche Elemente wie nichtmenschliche Gegner und Zauber enthalten, die Umgebung hatte jedoch einen realistischen Touch. Diesmal wird alles fantastischer – auch, um mehr Abwechslung ins Spiel zu bringen. Der Trailer zum Beispiel spielt in der Region 'Hohes Schloss': Dort thronen düstere Burgen auf dünnen Felsnadeln; so stellen wir uns unsere Art von Fantasy vor, wir wollen weder schwebende Paläste noch fliegende Teppiche.

Das neue Gesicht ist ein Zeichen, dass unsere Spielwelt nicht realistisch sein will. Denn seit Jahren arbeiten für die "Prince of Persia"-Reihe einige der – meiner Meinung nach – besten Illustratoren der Branche: Bei Fantasy-Umgebungen können sie sich richtig austoben. Bisher mussten wir immer so vorgehen: Wir haben die Zeichnungen angesehen und gesagt "Wow, das ist wirklich fantasievoll – jetzt aber weg mit der Illustration, wir brauchen schließlich ein 3D-Modell." Dadurch ging stets ein Teil der Magie verloren. Dieses Mal wird das Spiel möglichst nahe an den Artworks und Konzeptzeichnungen sein. Der Spieler soll das Gefühl haben, in einem Gemälde herumzuspazieren.

die spielwelt



Wie gehen wir mit dem Ansatz einer 'offenen Welt' um? Am besten kann man es sich so vorstellen: Blickt Ihr aus der Vogelperspektive auf eine Europa-Karte, erkennt Ihr Länder und wichtige Städte wie London, Paris oder Prag, die – vereinfacht gesehen – mit Autobahnen miteinander verbunden sind. Von oben seht Ihr eine Art Netz bestehend aus Knoten und Wegen. So ist auch die Spielwelt aufgebaut: Der Spieler hat die Wahl und kann sagen: "Ich befreie zuerst 'London' vom Übel, weil ich diesen Teil der Welt erkunden will." Hat er sich für den Weg von 'Paris' nach 'London' entschieden, dürfen wir ihn nicht mit zu vielen Wahlmöglichkeiten überfordern. Sonst wäre der "Prince of Persia"-typische, flüssige Spielauflauf nicht möglich und das Alleinstellungsmerkmal im Vergleich zu einem "Tomb Raider" futsch. Hat sich der Spieler für ein Ziel entschieden, gibt es eine Art Korridor, eine gerichtete Verbindung zwischen den Knotenpunkten. Auf diesen linearen Pfaden ist das elegante Spielgefühl wieder da – wir setzen also auf eine Hybridlösung zwischen traditionellem Ansatz und einer offenen Welt.

das kampfsystem



Vor zweieinhalb Jahren überlegten wir, in welche Richtung sich das Kampfsystem entwickeln soll: Wir haben uns "God of War" angesehen, "Ninja Gaiden" gezockt, "Devil May Cry" analysiert und kamen zu dem Schluss: "In diesem Punkt sind sie einfach besser". Als Konsequenz wählten wir einen neuen Ansatz, den des Duells: Der Spieler und Elika kämpfen stets gegen einen einzelnen Feind – im kompletten Spiel. Dennoch verspreche ich: Selbst wenn Euch nur ein Schurke gegenübersteht, wird das Gefühl von Angst und Bedrohung die geringe Anzahl an Gegnern mehr als wettmachen – schließlich gibt's diese Emotionen bei einem Beat'em-Up auch. Jeder Kampf soll sich so intensiv und gefährlich anfühlen wie ein Bossfight.

nebencharakter elika



Kommen wir zu Elika: Sie ist unser Trumpf, unsere große Neuerung. Ich bin mir sicher, dass sie die Art und Weise verändern wird, wie Spieler die Rolle des Nebencharakters in Action-Adventures sehen. Sie kämpft mit, rennt und springt, hilft bei den Rätseln. Normalerweise ist das Auftreten von Nebenfiguren vorgegeben, man fühlt keine Bindung. Der Spieler macht sein Ding, bis er plötzlich eine unsichtbare Linie überschreitet – dann taucht die Person auf, spult ihre Aktionen ab und verschwindet wieder. Das andere Extrem ist eine intensive Einbindung in den Spielablauf und das sorgt meist für Ärger. "Resident Evil 4" ist eines meiner Lieblings-Games, dennoch ist Ashley ein gutes Beispiel: Ich musste sie an der Hand nehmen und durch die Zombies lotsen – drehte man ihr den Rücken zu, war sie schon von einer Meute umzingelt. Ich kam mir vor wie ein Babysitter. Sie war keine Partnerin, sondern eine hilfsbedürftige, kleine Schwester. Das hat mich geärgert: Ich meine, ich bin der Superheld und ständig bremst mich dieses lahme Mädel. Unser Ansatz mit Elika ist ein anderer: Der Spieler soll sich cooler und mächtiger fühlen, eben weil Elika dabei ist. Die Herausforderung, mit der wir in puncto Spieldesign, künstliche Intelligenz und Story seit fast drei Jahren kämpfen, ist folgende: Wie können wir erreichen, dass Elika nie ein Ärgernis ist. Was immer Ihr macht, Elika kann das auch – egal, ob lässiger Wallrun und schwieriger Sprung – wenn Ihr sie braucht, drückt Ihr den Elika-Button! Dann kommt sie dazu, ihr beide arbeitet auf stylische Art zusammen und schon zieht sie sich zurück. Die künstliche Intelligenz lenkt Elika und lässt sie immer dort sein, wo sie gebraucht wird. Dennoch wird sie niemals so autonom agieren, dass der Spieler denkt, er verliere die Kontrolle – denn Elika ist nicht die Heldin, sondern ein Hilfs-Charakter, der den Prinzen cooler aussehen lässt.

MAN!AC MEINT...



spielwelt
Die Verbindung von offener Welt und linear-rasanten Hüpfsequenzen klingt verführerisch – jedoch nur wenn die Freiheit über das Auswählen des nächsten Missionsortes hinausgeht.

grafikstil
Wer wollte nicht schon immer durch ein Artwork toben? Bisher halten sich aber nur die Figuren an das Comic-Konzept, die Umgebung sieht recht normal aus.

kampfsystem
Klägliches Eingeständnis an die Konkurrenz oder endlich ein großes Abenteuer mit Kämpfen so ausgefeilt wie in einem Prügelspiel – wir hoffen auf Letzteres.

elika
Nicht nur ein Hingucker, sondern vielleicht die längst überfällige Wandlung des Nebencharakters – weg vom lästigen Übel hin zur Spielspaßgranate.

INFOS

System	PS3 / 360 / DS
Entwickler	Ubisoft, Kanada
Hersteller	Ubisoft
Genre	Action-Adventure
Termin	4. Quartal

PRINCE OF PERSIA

Können Ben und sein Team die großen Versprechungen halten, steht uns eine kleine Revolution des Action-Adventure-Genres bevor – eben der Prinz 2.0.

POTENZIAL
Einschätzung nicht möglich

Call of Duty
World at War

Ist die Ego-Shooter-Sensation des letzten Jahres noch zu toppen? MAN!AC hat alle Informationen zur fünften Episode des brutalen Bleiballets. Lesen. Jetzt!

Tinnitus, der: Geräuschwahrnehmung ohne eine messbare Quelle in der Nähe; besser bekannt als Rauschen oder Pfeifen auf den Ohren nach einem Manowar-Konzert oder dem letzten Diskobesuch. Bisher war uns nicht bekannt, dass auch Spielejournalisten von Berufs wegen Opfer dieses Ohrenleidens werden können. Seit unserem Aufeinandertreffen mit den Entwicklern von "Call of Duty: World at War" sind wir wieder etwas schlauer (und tauber): Eine Stunde lang sitzen wir im Zentrum des Soundgewitters, das der Kriegsshooter im Präsentationsraum entfacht. Granatendetonationen lassen unser Trommelfell ächzen, Gewehrkugeln zischen hörbar von der vorderen linken Box quer durch den Raum zum hinteren rechten Lautsprecher. Für einen kurzen Moment gespenstische Stille, dann der trockene Knall einer Leuchtrakete. Lärmend stürmt ein Dutzend japanischer Soldaten aus dem Gebüsch, ihre Maschinengewehre schreien laut 'Tod', Explosionen trommeln den Takt des Krieges. Wir, die Amerikaner, brüllen zurück: Unsere Schrotflinten fauchen, unsere Flammenwerfer zischen, unsere Opfer kreischen. Wenig später verklingt das Lied der Schlacht – leise wimmernd hauchen die Nipponkämpfer Ihr Leben aus.

Noch bevor wir den Entwicklern unsere Frage nach dem Beweggrund für die Rückkehr zum Zweiten Weltkrieg stellen können, haben sie ein Dutzend Ausreden parat: Man wolle nicht nur einen weiteren Weltkriegsshooter machen, sondern gleich das gesamte Subgenre neu erfinden. Außerdem werde mit dem Pazifikkrieg Amerika gegen Japan ein sträflich vernachlässigtes Kapitel der globalen Schlacht behandelt. Zudem würden die japanischen Streitkräfte so ganz anders im Feld agieren als Wehrmachtsoldaten – schon allein deswegen könne man "World at War" nicht mit bisherigen Weltkriegsspielen vergleichen. Man merkt, dass den beiden Treyarch-Jungs diese Frage schon viel zu oft gestellt wurde – eigentlich schade, dass die Programmierer schon zu Beginn der Präsentation ihres neuesten Werkes für dessen Existenzberechtigung werben müssen. Andererseits hält sich unser Mitleid in Grenzen – bedenkt man die einfallslose



PS3 Leise und wirkungsvoll: Im Nahkampf packen Eure japanischen Feinde das Samuraischwert aus.



360 Nein, "Call of Duty: World at War" wird kein Third-Person-Shooter – die Entwickler wollen schlicht keine Screenshots aus der Ego-Perspektive herausrücken.

Einseitigkeit der Kriegsdarstellung auf der einen und die vermutlich gut gefüllten Entwicklerbankkonten auf der anderen Seite. Das soll jedoch nicht heißen, dass wir uns nicht auf "Call of Duty: World at War" freuen, die mutlose Wiederverwertung des Themas 'heldenhafte Amis vs. böse Schurken' dämpft jedoch unsere Erwartungen. Wie viel interessanter und unverbrauchter wären die japanische Sicht der Dinge, ein fiktives Szenario im Rahmen der Kubakrise oder aber Guevaras und Castros Revolutionsbeginn in der Schweinebucht gewesen?

Genug gemeckert, wir blenden digitale Geschmacklosigkeiten und substanzlose Hintergrundgeschichten aus (hat bei "Modern Warfare" ja auch geklappt) und betrachten Spielablauf, Grafik, Gegner-KI, Leveldesign und die Szenarien genauer. Das Grundprinzip der Soldaten-Saga hat sich um kein Jota geändert: Begleitet von unendlich viel geskriptetem Krachbumm hetzt unser behelmter GI durch die Polygon-Pampa und nietet jegliches Feindvolk um, das nicht bei drei auf den Bäumen ist. In "World at War" jedoch finden Eure Gegner nicht einmal dort Schutz: Die lodernde Feuerzunge unseres Flammenwerfer steckt Gras, Sträucher sowie Büsche effektvoll in Brand und entzündet auch die höchsten Baumwipfel mühelos; der überrumpelte Gegner wird an Ort und Stelle frittiert und purzelt – einem Brathähnchen gleich – servierfertig aus dem verkohlten Geäst. Na dann guten Appetit!

Da der gemeine 3D-Japaner in "World at War" aber grundsätzlich schurkischer Natur ist und bei jeder Gelegenheit Westmänner foltert, verdient er den Tod – auch Eure Kameraden machen keine Gefangenen. Da trifft es sich gut, dass unsere Gegner, dem Bushido-Kodex sei Dank, keine Furcht vor dem eigenen Exitus zeigen. Von einer Leuchtrakete in bizarres Zwielicht getaucht, spielen sich ebenso grausige wie eindrucksvolle Szenen vor unseren weit

Knapp 20 Soldaten stürmen in unser Mündungsfeuer und werden gnadenlos niedergemäht.

TREYARCH – DAS VORSTRAFENREGISTER



Wie schon das Konsolendebüt "Finest Hour", "Call of Duty 3" und die "Big Red One"-Episode wird "World at War" nicht vom Serien-Erfinder Infinity Ward entwickelt. Warum? Weil die Kalifornier schlicht nicht in der Lage sind, jedes Jahr einen derart hochwertigen Ego-Shooter wie "Call of Duty 4" aus dem Ärmel zu schütteln – Gerüchten zu Folge arbeiten die fähigen Programmierer schon am sechsten Teil. Bange muss Euch deshalb nicht sein, denn erneut springt das Treyarch-Studio in die Bresche. Diese Jungs werkeln gerade am Bond-Shooter "Quantum of Solace" (Vorschau in der nächsten MAN!AC), zeichneten für Teil 3 verantwortlich und haben auch abseits der Schützengräben ein reiches Portfolio (z.B. das überzeugende "Kelly Slater's Pro Surfer") vorzuweisen. So manches "Spider-Man"-Spiel oder die Filmumsetzung zum Tom-Cruise-Streifen "Minority Report" kamen jedoch nicht über Mittelmaß hinaus. Dank der 2002er Akquisition der Shooter-Spezialisten Gray Matter Interactive verfügt Treyarch über viel Erfahrung im Baller-Genre. Von Gray Matter (ehemals Xatrix) stammen unter anderem die indizierten PC-Titel "Kingpin: Life of Crime" und "Redneck Rampage" sowie die ebenfalls geächtete "The Reckoning"-Erweiterung zum id-Shooter "Quake II" – alle drei genannten Titel landeten wegen überzogener Gewaltdarstellung auf dem Index der BPjM.



PS3 Tarnmeister: Fernöstliche Feinde verbergen sich – laut Treyarch – nur allzu gerne in Palmkronen.



360 Die Knarre als Zündholz: Im Fischerdorf 'legt' Ihr effektvoll Feuer.



360 Wie in Teil 4 geizen die Cutscenes nicht mit derben Einlagen.

aufgerissenen Augen ab: Knapp 20 Anhänger des Kaiserreichs stürmen in vollem Lauf in unser Mündungsfeuer und werden niedergemäht.

Von den fiesen Guerilla-Taktiken, die uns die Entwickler versprochen haben, von dem Eingraben, dem Tarnen, den Fallen sehen wir bisher herzlich wenig. Bravourös inszenierte Action gibt es dafür mehr als genug: Begleitet von schick modellierten KI-Kumpanen hetzen wir durch die knietiefe Brandung an der pazifischen Küste, ballern dem Feind den Helm von der Rübe, bewundern tanzende Wasserspiegelungen und lodernde Bambushütten, können in der Hitze der nächtlichen Schlacht kaum Freund und Feind unterscheiden, tigern mit dem Flammenpanzer über Stock und Stein, fliegen einen Luftangriff auf Boote der japanischen Flotte und scheuchen mit einem unbedachten Schritt einen Vogelschwarm auf, der über die Wipfel des Dschungels entschwindet. Dennoch müssen wir anmerken: Noch wird die grafische Brillanz des Vorgängers nicht ganz erreicht. Manche Umgebungen wirken etwas leer, zudem spart Treyarch (noch) mit dem Einsatz von Filtern.

Ein entscheidender Mosaikstein im Bauplan des Mega-Erfolgs "Call of Duty 4" war der wegweisende Mehrspieler-Modus – das wissen auch die "World at War"-Macher. Dementsprechen kehren die Erfahrungspunkte, das damit verbundene Aufleveln sowie das Extra-System zum Verbessern der Fähigkeiten zurück. Doch Treyarch geht noch weiter: Auf einigen Karten werden Fahrzeuge eine wichtige Rolle spielen. Zudem feiert der Koop-Modus Premiere: Zusammen mit drei Online-Söldnern oder einem Splitscreen-Soldaten trefft Ihr je nach Spielerzahl auf besser bewaffnete und klügere Feinde und dürft die komplette Kampagne im Team durchzocken – vom Überlebenskampf auf den Pazifikinseln bis hin zum Marsch der roten Armee nach Berlin. Auf letzteres Szenario trefft Ihr in der zweiten Spielhälfte von "Call of Duty: World at War", die Kesselschlacht um Stalingrad wird jedoch nicht spielbar sein, schließlich wollen die Entwickler neue Geschichten erzählen. *ms*



360 Die perfekte Waffe, um verschanzten Feinden Feuer unterm Hintern zu machen – der Flammenwerfer.

INFOS

System	PS3 / 360 / Wii / DS
Entwickler	Treyarch, USA
Hersteller	Activision
Genre	Ego-Shooter
Termin	4. Quartal

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

Das gefällt uns:
- » Action ohne Ende
- » bombastische Soundkulisse
- » äußerst schicke Flammen
- » Pazifik & Osteuropa statt Normandie als Schauplatz...

Daran muss gearbeitet werden:
- » ...dennoch ist das Szenario nur mäßig spannend
- » grafisch noch nicht ganz auf "CoD 4"-Niveau

Kompromissloser Kriegsshooter mit viel Atmosphäre und noch mehr Explosionen: erwartungsgemäß gut – aber noch nicht genial.



Guitar Hero
World Tour



Mit neuen Instrumenten und Features will sich die "Guitar Hero"-Serie den Musikspiel-Thron zurückholen. Muss "Rock Band" zittern?

Kaum denkt man, "Rock Band" habe alles richtig gemacht, belehrt uns "Guitar Hero" eines Besseren. Hier kommt der Gegenschlag mit neuen Instrumenten und Fokus auf die Community!

Bei der etwas größer gewordenen Gitarre wird die Starpower nun über einen großen Button aktiviert, der auf Höhe der Saiten-Brücke sitzt und mit dem Handballen bedienbar ist. Dazu kommt der Touchscreen-ähnliche Gitarrenhals: Er wird beim Tapping und Sliding eingesetzt oder übernimmt die Funktion der Anschlag-Wippe und ermöglicht so verschiedene Spielweisen.

Das neue Schlagzeug (Bild unten) übernimmt das Prinzip von "Rock Band", verfeinert es aber: Die zwei Becken hängen über den Trommeln, was dem Aufbau eines echten Schlagzeuges näher kommt. So bietet das drahtlose "Guitar Hero"-Drumkit ein Schlagfeld mehr als das von "Rock Band". Pfiffig: Die Felder sind anschlagssensitiv – je fester Ihr draufhaut, desto lauter ertönt der Ton. Blink-182-Drummer Travis Barker durfte bereits ran: "Auf dem Expert-Level kann ich mit geschlossenen Augen meinen Song mitspielen. Was der Spieler trommelt, ist wirklich das, was der Drummer der Band zockt."

Im Musik-Editor, den es in einer einfachen und einer erweiterten Version gibt, können mit wenigen Handgriffen Songs erstellt werden. Experten justieren Skalen und Tempi und gestalten eine zum Song passende Lightshow. Fertige Songs werden über das Community-Portal 'GH-Tunes' runtergeladen und verteilt. *jk*

DAS IST NEU BEI "WORLD TOUR"

Instrumente » Mit überarbeiteten Gitarren, neuen Drums inklusive Becken und Mikrofon für den Gesang will "Guitar Hero" mit "Rock Band" gleich ziehen.



Charakter-Editor » "World Tour" bietet den ausgefeiltesten Charakter-Editor der Rockstar-Welt. Alles an Eurer Figur ist veränderbar: Augengröße, Nasenbreite, Tattoos, Klamotten und vieles mehr können nach Herzenslust ausgetauscht, positioniert, verzerrt und eingefärbt werden.



Instrument-Editor » Hier geht allen Musikern das Herz auf: Gestaltet Eure eigenen Instrumente! Wählt aus unzähligen Korpus-Formen und Lackierungen, um Eure Traumgitarre zu schaffen. Sogar Pickups und Saiten können verändert werden. Auch das Schlagzeug macht Ihr so zum individuellen Kunstwerk.

Label-Editor » Designt eigene Tattoos und Bandlogos. Einmal gespeichert, platziert Ihr Eure Tags auf Instrumenten und Musikern und verleiht Eurer Band so den ultimativen Wiedererkennungswert.



Recording Studio » Erstellt über einen einfachen Editor eigene Songs und teilt sie mit der Community!

Neue Noten » In den ersten Videos haben wir eine dritte Notenart entdeckt: Zu den normalen Noten und den Hammer-Ons/Pull-Offs gesellen sich in einigen Soli Gruppen von transparenten Noten. Müssen diese auf dem neuen drucksensitiven Gitarrenhals gespielt werden?



Die Slidebar im Detail: Die berührungsempfindliche Oberfläche trägt die gleichen farblichen Markierungen wie die Buttons. Offen bleibt, wie frei hier gezockt werden kann und wie andere Spielweisen funktionieren.



Das Mikrofon unterscheidet sich nicht von anderen USB-Pendants.

INFOS

System	PS2 / PS3 / 360 / Wii
Entwickler	Neversoft, USA
Hersteller	Activision
Genre	Musikspiel
Termin	4. Quartal

GUITAR HERO: WORLD TOUR

Das Festival der Rock-Musik! Wenn die angekündigten Features wirklich gut funktionieren, muss sich "Rock Band" warm anziehen!

POTENZIAL Einschätzung nicht möglich

Tomb Raider Underworld

Von zu kleinen Badeanzügen und zu großen Tintenfischen: Laras Abstecher in die Unterwelt bietet alles, was das Abenteurerherz höher schlagen lässt.

Dass Frau Croft einen Ausflug nach Mexiko unternimmt, wisst Ihr spätestens seit Ausgabe 03/08. Beim zweiten Treffen steht die Globetrotterin auf ihrer Privatjacht (die Grabräuber-Geschäfte müssen gut gehen!) irgendwo im Mittelmeer. Vom Eidos-Mitarbeiter neben uns schnappen wir etwas auf von wegen "...der Anfang des Spiels..." und "...eine schwer zugängliche Ruine..." Doch wir haben nur Augen für den knappen Badeanzug der Grabräuberin bzw. das, was drin steckt – sexy! Schweren Herzens lösen wir unseren Blick und betrachten die Umgebung. Nichts. Wasser soweit das Auge reicht, Festland können wir keines erkennen. Besagte Ruine muss also unterhalb des Meeresspiegels liegen. Nichts wie hinein ins kühle Nass. Je näher wir dem Boden kommen, desto mehr gibt die Unterwasserlandschaft von ihrer Schönheit preis: Korallen in allen Formen und Farben – wir fühlen uns wie in einer HD-Version von "Endless Ocean" (Wii). Dank unserer Sauerstoff-Maske können wir die Flora in aller Ruhe mit der neuen Kamera fotografieren (das Ergebnis verschicken wir via Xbox Live an Freunde). Plötzlich schießt etwas an uns vorbei – verdammt, ein Hai! Wir zücken unsere Harpune und machen den Jäger zum Gejagten; dank Lock-on-Funktion kein großer Akt. Für eine größere Sauerei, aber auch mehr Spaß, sorgt die Möglichkeit, den Raubfischen bei einem ihrer Vorstöße eine Haftgranate zu verpassen. Doch genug die Tierwelt getriezt. Wir schnorcheln in eine Grotte und finden drei riesige, kreisförmige Steinplatten an der Wand – darauf Symbole, die wir offensichtlich in eine bestimmte Anordnung bringen müssen. Nur wo kriegen wir die zwei fehlenden Griffe her, die das Drehen der Platten möglich machen? Faul wie wir sind, bemühen wir sofort die neue 'Help-on-Demand'-Funktion, die in zwei Stufen Tipps gibt. Der erste Hebel ist daraufhin schnell gefunden; wir mussten nur einer Reihe lumineszierender Quallen folgen. Das zweite Objekt spüren wir dank der praktischen Sonar-Karte auf, die durch Schallwellen die Umgebung abtastet und in eine Art Drahtgittermodell umwandelt – ähnlich der "Metroid Prime"-Map. Das Rätsel zur Öffnung des Tores ist ein

360 Mit der Tierwelt kann sich Lara auch in "Underworld" nicht anfreunden. Schon gar nicht mit Haien!



360 Kommt in Bewegung noch größer und ansprechender rüber als auf Bildern – gemeint ist natürlich der Krake!

Kinderspiel – ganz im Gegensatz zu dem, was uns dahinter erwartet.

In einer gigantischen Tropfsteinhöhle empfängt uns ein Riesenkalmar, wie man ihn sonst nur aus der Mythologie kennt: hoch wie ein Mehrfamilienhaus, ausgestattet mit entsprechend langen Tentakeln. Gut, dass das Vieh bei aller Gigantomanie mit einem winzigen Hirn auskommen muss. Wie sonst ist es zu erklären, dass der Krake sich direkt unter einem wuchtigen Kronleuchter samt fiesen Eisenstacheln niedergelassen hat? Wenigstens ist der überdimensionierte Tintenspender so schlau, mit seinen glibberigen Fangarmen die Mechanismen zu blockieren, die notwendig sind, um den Kronleuchter abzulassen. Wir erkunden also erst einmal die Grotte und stellen fest: Die Archäologin ist im HD-Zeitalter angekommen! Während "Anniversary" optisch nur mäßig aufgemotzte PS2-Optik bot, wirkt die Umgebung des neuesten Abenteuers dank plastischer Texturen, natürlicher Beleuchtung und netten Effekten (wie einem Wasserfilm über den Höhlenwänden) sehr organisch.

Wir haben nur Augen für den knappen Badeanzug der Grabräuberin.

Die Spielmechanik fällt dagegen klassisch aus: Springt Lara an einen Vorsprung, hält sie sich automatisch daran fest und hangelt behände in die gewünschte Richtung. Erspäht Ihr einen glänzenden Ring, werft Ihr Euren Greifhaken aus und schwingt Euch über Abgründe oder zieht schwere Gegenstände aus ihrer Verankerung. In puncto Leveldesign gibt sich "Underworld" weniger linear. Laut Eidos führen immer mehrere Wege zum Ziel; Ihr bestimmt die Route eigenständig. Außerdem verändern äußere Einflüsse wie herabstürzende Felsbrocken die Umgebung – oder wie in diesem Fall: ein angriffslustiges Tentakel. Als sich dieses aufbäumt, um die Brücke unter unseren Füßen zu zerschmettern, wird der Adrenalin-Modus aktiviert (der ausgelutschte Quick-Time-Events ersetzt). In Zeitlupe müssen wir dann rasch einen Ausweg aus der Situation finden – das sorgt für Spannung.

Wir meistern den Geschicklichkeitstest, befreien ein paar Zahnräder von Greifarmen und stehen schließlich einen Schritt – bzw. einen Schuss – vor der Lösung des Problems. Die Dornenplatte baumelt nur noch an einer dünnen Kette. Genüsslich ziehen wir unsere Pistolen und drücken ab. Die Kette reißt, das Stahlkonstrukt rast gen Krake, ein dumpfes Aufprallgeräusch ertönt, gefolgt von einem erbärmlichen Quäken. Der Gesang eines Männerchors schwillt an, das "Underworld"-Logo markiert das Ende der Demo – das Grinsen in unseren Gesichtern die Vorfreude auf das fertige Spiel. *ak*



360 Nach Mexiko (hier zu sehen) verschlägt es Euch später im Spiel. Zunächst setzt Lara im Mittelmeer die Segel.

INFOS

System	PS2 / PS3 / 360 / Wii / PSP / DS
Entwickler	Crystal Dynamics, USA
Hersteller	Eidos
Genre	Action-Adventure
Termin	November

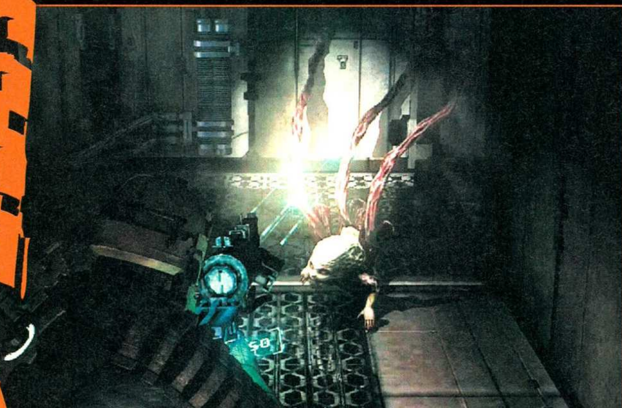
TOMB RAIDER: UNDERWORLD

Das gefällt uns:
- plastische Optik
- weniger Ballereien als in "Legend"
- unterschiedliche Kletterrouten sorgen für Freiheit

Daran muss gearbeitet werden:
- noch ein paar hampelige Animationen
- Bildrate hoffentlich stabil

Die beiden Vorgänger waren klasse – warum sollten Crystal Dynamics ihr drittes "Tomb Raider" in den Sand setzen? Bisher stehen alle Zeichen auf Hit.




360 Dunkelkammer: Der Schein Eurer Waffenlampe ist oftmals die einzige Lichtquelle auf dem Weg durch den interplanetaren Stahlsarg.

Dead Space

"Resident Evil" im Weltraum – ertränkt in Blut und Mutantengedärmen. Macht einen Ausflug an die Grenzen der menschlichen Belastbarkeit... Ihr werdet es bereuen!

Vergesst Gespensterkostüme, Fledermausgirlanden und Kürbisköpfe – an Halloween wird Euch das Blut in den Adern gefrieren, denn am 31. Oktober erscheint "Dead Space". Vorausgesetzt, Ihr habt rechtzeitig beim Importhändler vorbestellt; in deutschen Regalen werdet Ihr den Weltraumschocker wahrscheinlich nicht finden, dazu später mehr. Wir hatten Anfang Juni die Gelegenheit, selbst Hand an die Metzgersimulation zu legen, und haben uns tüchtig in die Hosen gemacht.

Gleich im ersten anspielbaren Level schlurft unser behelmtes Alter Ego Isaac schweren Schrittes durch die medizinische Abteilung des Bergbauschiffes Ishimura. Flackerndes Neonlicht gibt mehr Preis als wir sehen wollen – geronnenes Blut klebt an den Wänden, entstellte Leichen liegen in den Gängen. Wir bahnen uns einen Weg durch umgekippte Labortische und dunkelrot getränkte Krankenbetten; plötzlich fällt das Licht aus. Sofort bereuen wir unsere anfänglichen Gedanken: Die eigene Fantasie foltert uns mit noch schlimmeren Vorahnungen – was gäben wir für eine dezente Raumbeleuchtung, möge sie uns noch so viele tote Körper zeigen.

Keine Panik – wir erinnern uns an die eingebaute Lampe in Isaacs Gewehr. Der grelle Lichtkegel macht Mut; wir gehen weiter, öffnen Türen, aktivieren einen Lift, sind dankbar für jeden geschafften Raum – und das obwohl wir bislang keinen Gegner zu Gesicht bekamen. Die Hoffnung, dass das so bleibt, wird jäh zerstört als grollende Laute aus dem Kopfhörer unser Trommelfell foltern. Dann hören wir Schritte, viele Schritte. Sie kommen, klet-


Product Manager Derek Chan klärt uns über Kontrollen, Interface und das fiese Verstümmelungs-Feature auf.


360 Seit "Alien" ein Klassiker: ebenso schleimige wie springfreudige Ekelgegner.





PS3 Panik auf der medizinischen Station: Unfallchirurg Dr. Isaac Clarke ist bekannt für seine flinken Schnitte. Deshalb rennen ihm die Patienten die...



360 Die Monsterdesigner haben ordentlich bei "Silent Hill" & Co. geklaut – Ihr trefft auch grässliche Mutanten ohne Haut, dafür mit reichlich Tentakel.



PS3 ...Bude ein. Als Mann der Tat zögert der behelmte Doktor keine Sekunde und nimmt rasch eine Notamputation vor – falls nötig auch ohne Betäubung.

tern an der Decke entlang, brechen durch die Wände. Garstige Fleischklumpen, zuckende Monstrositäten bestehend aus Fratzen, Krallen und Tentakel drängen sich im Lampenschein, springen Isaac an – nur mit raschem Knöpfchendrücken entgehen wir dem sofortigen Exitus. Zeit, zurückzuschlagen: Die Laserknarre wird abgefeuert, Gliedmaßen fliegen durch den Raum. Ihrer Beine beraubt sind die Ekel-Aliens ein leichtes Ziel für Isaacs Metallstiefel. 'Taktisches Amputieren' nennen die Entwickler diese makabre Art, Munition zu sparen; 'Nicht-in-Deutschland'-Feature wäre ein ebenso passender Name. Wenig später kommt es noch dicker: Beim Kampf mit dem Zwischenboss Hunter (auf den Isaac nicht nur einmal treffen wird) ziehen wir den Kürzeren und bestaunen entsetzt die eigene Sterbesequenz: Das Monster durchbohrt Isaacs Brust, hackt ihm beide Beine ab, dann folgt der Kopf und wenig später wird der Rumpf unseres Hauptcharakters in zwei Teile gerissen.

Das Monster durchbohrt Isaacs Brust, hackt ihm beide Beine ab, dann folgt der Kopf.

Mit zitternden Händen wechseln wir zur PS3-Version und unternehmen unseren ersten Ausflug in die Schwerelosigkeit. In einer gigantischen, luftleeren Kuppel visieren wir einen Punkt an der Decke an, drücken auf den Dreieck-Knopf und stoßen uns ab. Vorbei an schwebendem Weltraummüll gleitet Isaac lautlos zum Zielpunkt. Das fühlt sich toll an, sorgt aber für reichlich Verwirrung, wenn Ihr plötzlich nicht mehr wisst, wo oben und unten bzw. vorn und hinten ist. Der anschließende Weg durch einen Gangtrakt, in dem die Außenhülle des Raumfrachters gebrochen ist, wird uns fast zum Verhängnis: Weil unser Sauerstoff nur noch für wenige Sekunden reicht, blenden wir via R3-Klick den blauleuchtenden Wegweiser zur rettenden Schleuse ein und sprinten mittels L1-Taste ins Lufthol-Paradies.

Dort angekommen, treffen wir auf die erste 'Überlebende': Hinter dickem Glas beugt sich eine Frau im blutigen Arztkittel über einen entstellten Leichnam. Ein erster Hinweis, welche Grausamkeiten vor unserer Ankunft geschehen sind? Audio-Logbücher wie Ihr sie aus "BioShock" kennt, geben zaghaft Auskunft über die Geschehnisse auf der Ishimura. Klassische Cutscenes werdet Ihr hingegen nicht finden, nichts soll das fiimreife Erlebnis stören, auch kein herkömmlicher Menübildschirm. Deshalb steht Euch ein holografisches Echtzeit-Inventar zur Verfügung, in dem Ihr Eure Waffen via kompliziertem Fähigkeitenbaum aufmöbelt oder Medipacks einwerft; Letztere findet Ihr in den Schränken der ehemaligen Crewmitglieder. Wir freuen uns schon riesig auf das fieseste Spielerlebnis des Jahres und hoffen abseits des Horrors auf gewitzte Denkaufgaben, die Isaacs Telekinese-Greifer und die zeitverlangsamende Stasis-Wumme intelligent nutzen. *ms*

INFOS



System	PS3 / 360
Entwickler	Electronic Arts, USA
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Action
Termin	31. Oktober

DEAD SPACE

Das gefällt uns:
- » Atmosphäre macht Euch fertig
- » stylisches Echtzeit-Inventar
- » gelegentliche Ausflüge ins Vakuum bringen Spaß
- » reizvolles Szenario

Daran muss gearbeitet werden:
- » Isaac teilweise sehr träge
- » bisher wenig Abwechslung

Perfekt inszenierter Horrorschocker für Spieler mit starkem Magen – eine deutsche Version scheint wegen der spielerisch notwendigen Amputationen schwer vorstellbar.

POTENZIAL
100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0

Sonic Unleashed



360 Darf in keinem "Sonic" fehlen: Überall finden sich reichlich Gelegenheiten zum Grinden. Hütet Euch vor Abgründen und sammelt die goldenen Ringe ein.



360 Die uns gezeigte Xbox-360-Version lief sehr flott: "Sonic Unleashed" wird das bisher schnellste Spiel der Serie werden.

Neues Team, neues Glück? Mit frischer Besetzung will Entwickler Sonic Team den blauen Igel zurück an die Spielspaß-Spitze bringen.

Es begab sich an einem verregneten Donnerstag: Eine Meute reiselustiger Journalisten folgte Segas Einladung ins japanische Hauptquartier, um sich den neuesten "Sonic"-Teil zeigen zu lassen. Aufgrund der letzten Eskapaden des ehemaligen Klempner-Konkurrenten waren die anwesenden Schreiberlinge skeptisch – der Vorgänger "Sonic the Hedgehog" kassierte zu Recht Schelte in der Presse. Dessen ist sich auch Sonic Team bewusst und hat einige Positionen neu besetzt, sich von altem Ballast befreit und werkelt enthusiastisch am neuen "Sonic". Und siehe da: Der blaue Blitz zauberte der Redakteurs-Schar ein Lächeln ins Gesicht.

Yoshihisa Hashimoto, seines Zeichens Game Director von "Sonic Unleashed", erschien persönlich, um sein Projekt zu präsentieren. Als erstes scheuchte er Sonic durch einen Level in Griechenland. Wir schauen dem blauen Raser aus der Verfolger-Perspektive zu, wie er an typisch weißen Gebäuden vorbeirast, Ringe sammelt und via Homing-Jump die Eggman'schen Roboter zerlegt. Doch nach knapp 25 Sekunden dreht sich die Kamera um 90 Grad nach rechts in die Seitenperspektive: Auf einmal spielt sich "Sonic Unleashed" wie ein 2D-Jump'n'Run! Bei konstanten 30 Bildern pro Sekunde heizt der Igel durch Loopings, prallt an Sprungfedern ab, erklimmt mit dem neuen Walljump ungeahnte Höhen und nimmt an den Beschleunigungsbändern noch mehr an Fahrt auf. Nach weiteren 20 Sekunden fährt die Kamera wieder hinter den Igel, der jetzt kaum zu bremsen scheint. Mit Vollgas rennt er über eine Sprungschanze und springt ab. Noch in der Luft werden Buttons eingeblendet: Das kleine Quick-Time-Event geschafft, gelangt Sonic auf eine günstigere Route und landet auf den coolen Grind-Schienen, an denen er hinunterrutscht. Doch der Igel kann noch schneller und schaltet den Turbo-Modus an: Die Umgebung sehen wir nur noch verwaschen und die Musik hört sich wie unter Wasser an. Der Igel wird hier mit den 'Quicksteps' unbeschadet durchgelotst: Ein Druck auf die linke oder rechte Schultertaste lässt den Blaumann die Spuren

ZU BESUCH BEI SEGA

Im Anschluss an die Präsentation von "Sonic Unleashed" hatten wir die Möglichkeit, mit einigen Mitgliedern von Sonic Team zu sprechen. Dort erfuhren wir, dass Sonics U-Turn von diversen Drift-Runden in "Scud Race" und "Daytona USA" inspiriert wurde und dass das Team in Vorbereitung auf "Sonic Unleashed" die alten Mega-Drive-Teile ausführlich gespielt hat. Dem jungen Team liegt viel daran, wieder mehr traditionelle Plattform-Elemente einzusetzen und so die alten Stärken der "Sonic"-Serie aufleben zu lassen.



Lead Artist Sachiko Kawamura (links), Game Director Yoshihisa Hashimoto (2.v.l.) und Producer Akinori Nishiyama (rechts).



360 Die vielen Grinds und Schwindel erregenden Loopings werden mit lässigen Kamerafahrten cool in Szene gesetzt.



360 Die Idee für den Turbo-Boost stammt laut Game Director Yoshihisa Hashimoto aus dem GameCube-Titel "F-Zero GX".



360 Im Gegensatz zu früheren Episoden wird Sonic diesmal der einzige spielbare Charakter sein.

wechseln. Der stachelige Schnellläufer steuert direkt auf eine Sackgasse zu, doch mit einem waghalsigen U-Turn kriegt er im wahrsten Sinne des Wortes gerade noch die Kurve.

Nach diesem actiongeladenen Einstand wird es erst einmal Zeit für eine Verschnaufpause. Zu jeder der Action-Stages gehört auch ein Abenteuer-Part. Lauft wie in "Sonic Adventure" durch Dörfer und redet mit Passanten und Bewohnern. Nach kurzem Plausch geht es weiter zum Obermotz: Eine gigantische Mech-Spinne treibt in den Baumkronen ihr Unwesen. Kein Problem für Sonic. Mit ein paar gezielten Homing-Jumps gibt die Robo-Thekla bald Ruhe.

"Da Sie extra den weiten Weg von Europa nach Japan gekommen sind, möchte ich Ihnen etwas zeigen, was bisher nur unsere Team-Mitglieder gesehen haben". Mit diesen Worten lädt Hashimoto den China-Level und wir sehen Sonic auf der Chinesischen Mauer herumrennen. Doch lässt sich hier noch mehr entdecken: Eigens für "Sonic Unleashed" hat Sonic Team eine neue Lighting-Engine entworfen. Steht Sonic z.B. unter einem roten Sonnenschirm, schimmert er auch rot. Besonders schön sind diese Reflexionen an den roten Lampions des chinesischen Dorfes zu sehen. Doch unser Blick bleibt am fantastischen Wasser des kleinen Baches hängen. Schön animiert und die Sonne reflektierend plätschert das Gewässer vor sich hin.

Nach knapp 25 Sekunden dreht sich die Kamera um 90 Grad nach rechts in die 2D-Seitenperspektive.

Apropos Sonne: Die Tageszeit wird in "Sonic Unleashed" eine besondere Rolle spielen, doch welche genau, bleibt ungewiss. "Gerne würde ich Ihnen etwas aus den Nacht-Levels zeigen, doch fürchte ich, dass wir bis zur E3-Messe warten müssen, bis wir Ihnen die coolen Features vorstellen können", entschuldigte sich Hashimoto.

Bei all der prachtvollen Action drängt sich uns eine Frage auf: Wie soll das alles auf dem Wii funktionieren? "Die Wii-Version basiert auf demselben Konzept wie die Next-Gen-Fassungen. Auch hier wird Sonic um die Welt reisen und jedes Level steht unter dem Motto eines Landes. Allerdings liegt bei der Wii-Version die Steuerung im Fokus", so Hashimoto. Da die Wii-Version von einem anderen Team entwickelt wird, konnten wir uns leider kein eigenes Bild von ihr machen. Wenigstens erklärt sich so der japanische Originaltitel: "Sonic: World Adventure".

Die Next-Gen-Versionen für PS3 und Xbox 360 werden neun Levels bieten, die Wii-Version hingegen nur sieben. Auch wenn man die Abschnitte auswendig kennen muss, um sie in sieben Minuten zu schaffen, haben wir Bedenken, ob die Gesamtspielzeit nicht etwas kurz gerät. Bleibt abzuwarten, ob hier die Adventure-Levels genügend Inhalt bieten werden.

Trotzdem überwiegen die positiven Eindrücke. Saubere Technik, durchdachte Neuerungen und spektakuläre Levels: Wenn sich der Titel weiterhin so prächtig entwickelt, stehen die Chancen gut, dass die Worte von Producer Akinori Nishiyama Wahrheit werden: "'Sonic Unleashed' wird ein Best-of-'Sonic'". *jk*

INFOS

System	PS3 / 360 / Wii
Entwickler	Sonic Team, Japan
Hersteller	Sega
Genre	Jump'n'Run
Termin	November

SONIC UNLEASHED

Schon jetzt ist klar, dass "Sonic Unleashed" besser wird, als sein beschämender Vorgänger. Die Mischung aus Adventure- und Jump'n'Run-Parts scheint diesmal aufzugehen!

POTENZIAL Einschätzung nicht möglich

Pure

Überraschung von Disney: MAN!AC geht mit einem ernsthaften "MotorStorm"-Konkurrenten auf die Offroad-Pisten.

Als Redakteur kriegt man so einiges zu hören, was markige Sprüche von Herstellerseite angeht. Sei es "Diesmal haben wir was ganz Innovatives" oder "So was Tolles hast Du noch nie gesehen", nicht selten entpuppen sich diese als leere Versprechungen.

So wappnet sich der kritische Schreiber mit einer großen Portion Skepsis, als der freundliche Disney-PR-Mann mit einer spielbaren Fassung von "Pure" vorbeikommen will. Hinter dem Namen steckt ein Offroad-Rennspiel, bei dem es mit Quads durch die Wildnis geht. Quads sind eine Art Mini-Motorrad mit vier Rädern, die auch im Mittelpunkt diverser Spieleserien stehen. Sei es "MX vs. ATV" oder "ATV Offroad Fury", stets bekamen Raser kompetentes, aber wenig aufregendes Vollgas-Futter geboten. Und wenn man dann noch weiß, dass der "Pure"-Entwickler Black Rock Studio früher Climax hieß und die letzten paar "Offroad Fury"-Teile produziert hat – wie soll da Begeisterung aufkommen?

Aber gut, wir wollen kein vorschnelles Urteil fällen. Lassen wir also den PR-Mann samt Designer Chris Bowles kommen und das Ding präsentieren... Eine Stunde später sind unsere bösen Vorahnungen wie weggeblasen und der vorher skeptische Redakteur zum staunenden Gamer mutiert. Denn "Pure" ist eine Wucht: Dynamischer, cooler und optisch ansprechender waren Quads noch nie unterwegs.

Dynamischer, cooler und optisch ansprechender waren Quads noch nie unterwegs.

Ein Grund dafür ist, dass die Entwickler selbst die Lage erkannt haben. So erklärt uns Chris Bowles, dass bei Black Rock niemand mehr Lust auf gewöhnliche Offroad-Rennspiele hatte und sich durch die Disney-Übernahme neue Möglichkeiten ergaben: Der Maus-Konzern will auch verstärkt Spiele für Zocker im Programm haben und ließ seinem Rennspiel-Studio deshalb weitgehend freie Hand. Dem Team stand der Sinn nach einer Veränderung, ohne aber die bekannten Stärken zu vernachlässigen. Also fiel die Wahl erneut auf Quads, nun aber mit dem Gedanken, der Raserei eine kräftige Portion Arcade-Appeal zu verpassen. Das ist in der schon sehr fortgeschrittenen Version, mit der wir einige Runden drehen konnten, nicht zu übersehen: Statt spießiger Menüs dominiert eine flotte Aufmachung, die Fahrer sind trendig gestaltet, ohne zu Karikaturen zu verkommen. Der Soundtrack mit hochkarätigen Namen wie Wolfmother oder Prodigy treibt den Puls in die Höhe, schon bevor es ins erste Rennen geht.

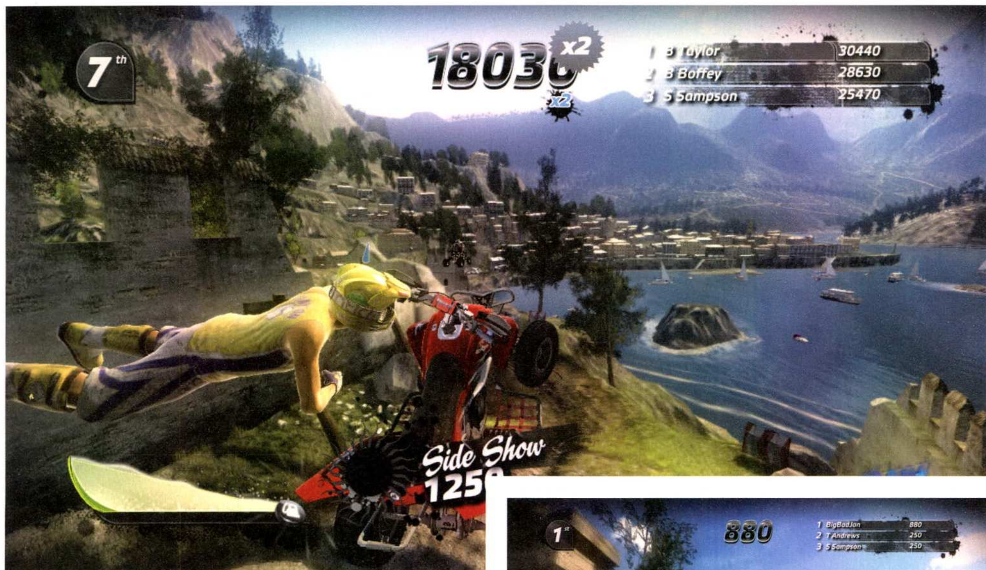
Kaum geben wir das erste Mal Gas, sind wir überzeugt: "Pure" protzt mit einer Grafikpracht, bei der wenige Next-Gen-Rennspiele mithalten können. Weitläufige Umgebungen mit viel Vegetation, detail-



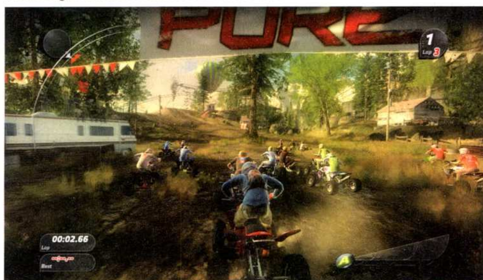
360 Welches Tor darf's denn sein: Ständig habt Ihr die Wahl zwischen Alternativrouten, die oft nur durch gewagte Sprünge erreichbar sind.



360 Ohne Tricks gibt es keinen Boost: Erfreulicherweise verzichten die Entwickler aber auf unnötig komplizierte Knopfdruck-Kombinationen.



360 Schöne Aussichten: Die Kurse stecken voller Stellen, von denen aus Ihr die weitläufigen Landschaften bestaunen könnt.



360 Gedrängel gibt es nur am Start: Während der Rennen seht Ihr meist wenige Gegner, die sich zudem allesamt fair verhalten.



360 Bei den Freestyle-Rennen stehen zusätzliche Rampen auf der Piste, die noch spektakulärere Sprünge und Stunts erlauben.

lierten Texturen und Reifenspuren, die nicht verschwinden (allerdings auch keinen Einfluss aufs Fahrverhalten haben) – das macht Eindruck. Vor allem, weil es nicht nur in Bewegung toll aussieht, sondern auch dann, wenn Ihr Euer Quad einfach abstellt und das ganze in Ruhe studiert. Besonders schick geraten sind die Passagen, bei denen Black Rock auf den 'Vertigo Rush'-Moment abzielt: Damit sind Kursabschnitte gemeint, bei denen Ihr nach Sprüngen eine ganze Weile in die Tiefe rauscht und dabei besonders viel Weitsicht über z.B. eine Meeresbucht genießt. Die Optik spielt in der Oberliga und lässt selbst ein "MotorStorm" alt aussehen, zumal schon jetzt die Bildrate stabil ist und nur vereinzelte Pop-Ups stören – und das rund acht Wochen vor Ende der Entwicklungszeit.

Auch spielerisch hat "Pure" eine Menge drauf. Obwohl Realismus nicht außen vor bleibt, steht Raserspaß und vor allem die Trick-Komponente im Vordergrund. Als Vorbild hat sich Black Rock "SSX" ausgesucht, ohne aber in die gleiche Falle zu tappen, die das EA-Vorbild immer wieder plagt: Um die sehenswerten Stunts auszuführen, müsst Ihr keine komplizierten Knöpfchen-Combos drücken, fast immer reicht eine Taste samt Richtung. Damit füllt Ihr Eure Boostleiste oder Ihr spart Euch den Saft für noch durchgeknalltere Tricks auf bis hin zum personalisierten 'Signature-Stunt', der als einziges meist fernab jeglicher Realität ist. In der Praxis kamen wir mit der Steuerung im Handumdrehen zurecht und führten schon nach kurzer Zeit beeindruckende Aktionen aus.

Wie Ihr merkt, sind wir von "Pure" begeistert: Es sieht toll aus, es fährt sich spitze und an Abwechslung dürfte es auch nicht fehlen. Sieben Landschaften mit mehreren Kursen voller Alternativrouten wollen erobert werden, dazu kommen spezielle Trickwettbewerbe mit besonders spektakulären Sprüngen und natürlich Online-Rennen – bis zu 16 Leute donnern über Stock und Stein. Selbst sonst so trockene Features wie den Fahrzeug-Editor bekamen die Black-Rock-Jungs so hin, dass er sogar Bastelmuffel zu Eigenkreationen inspiriert. Nach den "Pure"-Proberunden haben wir drei Erkenntnisse gewonnen: Arcade-Tricksereien und Quads passen zusammen, "MotorStorm: Pacific Rift" muss sich warm anziehen – und manchmal haben PR-Leute mit ihren Versprechungen wirklich Recht. *us*





360 Egal, ob leistungsfähiger und komfortabler Quad-Editor (links) oder Charakterdesign (rechts): "Pure" ist wie aus einem Guss.

INFOS

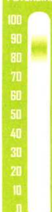
System	PS3 / 360
Entwickler	Black Rock Studio, England
Hersteller	Disney Interactive
Genre	Rennspiel
Termin	September

PURE

Das gefällt uns:
- » eindrucksvolle, lebensechte Umgebungsoptik
- » dynamisches Kursdesign
- » actionreiche Rennen
- » einfaches, gelungenes Tricksystem

Daran muss gearbeitet werden:
- » Feintuning der Gegner-KI und des Freestyle-Modus

Spitzengrafik, flotte Rennen, coole Stunts: Die Quad-Raserei entpuppt sich als positive Überraschung, die das Arcade-Rennspielfeld aufrollen könnte.



Fracture



360 Das detaillierte Charaktermodell von Jet Brody kann leider nicht über dessen Beliebigkeit hinwegtäuschen.

LucasArts und Activision setzen auf Bewegung: Hier bebt die Erde!



360 Verschafft Euch durch geschicktes Heben und Senken der Umgebung einen taktischen Vorteil im Kampf gegen die Pazifikaner.

Bereits vor einem Jahr haben wir Euch LucasArts' Terraforming-Shooter vorgestellt. Erinnern wir uns: Die Genetik-Freaks der Pazifikaner bekriegen sich mit der Atlantischen Allianz, die kybernetisch aufgemotzte Soldaten einsetzt. Das zentrale Spielelement sind Waffen und Granaten, mit denen Ihr den Untergrund manipuliert. So schafft Ihr Deckung und schaltet Gegner auf trickreiche Weise aus. Mit der Sekundärfunktion der Standardwumme lasst Ihr beispielsweise Schutzwälle wachsen, der Rhino verschießt unterirdische Raketen, die auf Knopfdruck explodieren. Das Bangalore-Gewehr friert Hügel und Gegner ein. Erstere sind fortan immun gegen Granaten, gefrorene Pazifikaner zertrümmert Ihr mit einem Hieb! Zusätzlich gibt es obligatorische Geschützstellungen, Scharfschützenwerkzeug und Fahrzeuge mit tektonischen Waffen. Erfreulich: Im Interview verriet Assistant Producer Jeffrey Gullet, dass rund ein Drittel des Spiels aus Puzzle-Passagen bestehen soll.

Von denen haben wir beim Probezocken in London leider nichts gesehen, denn wir durften nur eine Tutorial-Passage spielen, die uns mit dem 'Terrain Deformation'-Feature vertraut machen sollte.

Gefrorene Pazifikaner zertrümmert Ihr mit einem Hieb!

Glücklicherweise konnten wir auf der letztjährigen Games Convention den Mehrspieler-Part bereits ausgiebig zocken. Daher wissen wir: Das Spieltempo ist für einen SciFi-Shooter mit Taktikeinschlag überraschend hoch, wodurch sich die dynamische Erdhügel-Ballerei teilweise recht hektisch spielt. Denn wenn sich Eure Umgebung permanent ändert, geht schon mal kurzzeitig der Überblick verloren. Zudem könnten Kopftreffer mehr Durchschlagskraft vertragen.

Die Entwickler waren im letzten Jahr nicht faul und haben neben dem Helden (siehe Kasten) auch die damals wenig überzeugenden Bodenbewegungen überarbeitet. Die wirken nun sehr fließend; knackscharfe Texturen und kräftige Farben heben sich angenehm ab von der graubraunen Tristesse anderer Action-Titel.

Online treten übrigens nur bis zu zwölf Teilnehmer in klassischen sowie noch geheimen Modi an. *mh*

NEUER HELD FÜR "FRACTURE"?

Wie der perfekte Krieger aussehen soll, bestimmen nicht nur die Kreativen, auch die Marktforschung redet mit. So wurde aus dem Gelbträger Mason Briggs vom Vorjahr nun der vermeintlich coolere Held Jet Brody. Charismatisch finden wir auch den Neuen nicht, dafür wirkt er zu austauschbar und könnte aus jedem x-beliebigen Shooter mit Unreal Engine 3 stammen.



360 Futuristische Wühlmaus: Der Pacific Creeper gräbt sich durchs Erdreich und springt Euch heimtückisch an. Senkt rechtzeitig den Boden und legt ihn frei!

INFOS



System	PS3 / 360
Entwickler	Day 1 Studios, USA
Hersteller	LucasArts / Activision
Genre	Action
Termin	3. Quartal

FRACTURE

Das gefällt uns:
- » knackscharfe Texturen und kräftige Farben
- » taktische Bodenverformung, die prima aussieht
- » frisches Szenario

Daran muss gearbeitet werden:
- » austauschbarer Held
- » Spielablauf hektisch
- » Kopftreffer kaum hilfreich

Trotz des aalglatt-öden Helden hat "Fracture" das Zeug zum coolen Action-Spaß: Der 'Terrain Deformation' und einer verlockenden Hintergrundgeschichte sei Dank.



SPIELE-TEST



Screenshot des Monats

INFOS

System	Fachpresse
Entwickler	MAN!AC Team, Deutschland
Hersteller	Cybermedia Verlag GmbH
Genre	Videospiel-Magazin
Termin	im Handel
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Das einzig wahre Multiformat-Magazin mit DVD: Seit 1993 steht MAN!AC für Videospiele ohne Kompromisse.

In dieser Box findet Ihr die wichtigsten Informationen zum Spiel im Überblick. Wer Details wie 'Bietet Titel XYZ Surround-Unterstützung?' oder 'Wie sieht das Next-Gen-Spiel auf einer betagten 4:3-Glotze aus?' wissen will, findet im Anschluss an den Test-Teil eine umfangreiche Tabelle mit allen relevanten Daten.



360 Wenn Blicke töten könnten: Diesem von uns erstellten "Top Spin 3"-Freak als Balljunge zu dienen, ist kein Spaß.

So werten wir:

Testen wir ein Spiel für mehrere Konsolen, dann erfahrt Ihr unter dem Punkt "Systemvergleich" zum einen die wesentlichen Unterschiede der besprochenen Fassungen. Zum anderen sagen wir Euch, auf welchem System der Titel am empfehlenswertesten ist.

Auf einer Zehn-Punkte-Skala bewerten wir die Qualität des Singleplayer-Modus. Kurz: Wie viel Spaß macht ein Spiel alleine?

Die Bewertung des Mehrspieler-Modus erfolgt ebenfalls mit einer Zehn-Punkte-Skala. Ob Splitscreen-Deathmatch, Online-Koop-Modus oder abwechselndes An-der-Reihe-Sein bei einem Party-Spiel – alle Aspekte des gemeinsamen Daddelns fließen mit ein.

MAN!AC

» mindestens 100 Seiten Lesespaß
» inklusive DVD mit meist über 120 Minuten Spielevideos
» im Abo auch mit 'ab 18'-DVD erhältlich
» kostet schmale 4,99 Euro

SYSTEM	
Singleplayer	10 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	10 von 10
Sound	6 von 10

SPIELSPASS 99 von 100

Fakten, Fakten, Fakten: An dieser Stelle versorgen wir Euch mit Infos zum Spiel. Die Bandbreite reicht von Angaben zu Level- und Fahrzeuganzahl bis hin zu geschnittenen deutschen Versionen und einem Systemvergleich.

Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Leveldesign, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir den MAN!AC-Hit. Titel, die diese Hürde nicht nehmen, aber im Mehrspieler-Modus herausragen, erhalten den MAN!AC-Multiplayer-Hit. 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele – unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch, wir vergleichen vielmehr mit Konkurrenztiteln.

Künstlerische Gestaltung und technische Umsetzung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Szenarien. Dabei ordnen wir alle stationären Konsolen auf einer 10er-Skala ein, was eine geräteübergreifende Einstufung ermöglicht. Aufgrund der unterschiedlichen Leistungsfähigkeit enden die Grafikwertungen von PS2, Xbox und GameCube bei maximal sechs Punkten (6 von 6). Wii erhält höchstens – da etwas leistungsfähiger – sieben (7 von 7). PS3 sowie Xbox 360 können die Höchstpunktzahl knacken (10 von 10).

Dank 10er-Skala ist zum einen eine Aussage über alle Konsolen hinweg möglich: Spiel 'X', das auf PS2 sehr gut aussieht und 5 von 6 erhält, zieht im direkten Vergleich mit der Xbox-360-Umsetzung den Kürzeren, die 7 von 10 einsackt. Bei Multisystem-Tests (z.B. PS2, Wii und Xbox 360) seht Ihr so auf einen Blick, auf welchem System das Spiel am besten aussieht. Zum anderen treffen wir eine Aussage über die technische Ausnutzung einer Konsole (5 von 6 reizt ein Gerät mehr aus als 5 von 10).

Die beiden Handheld-Konsolen betrachten wir getrennt von den stationären Geräten, aber ebenfalls auf einer 10er-Skala. Nintendos DS kann aufgrund geringerer Leistungsfähigkeit maximal sieben Zähler (7 von 7) erreichen, Sonys PSP dagegen das Maximum von zehn Punkten (10 von 10).



Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-Abmischung? Auch hier trennen wir stationäre von tragbaren Konsolen.

Super Smash Bros. Brawl





INFOS

System	Wii
Entwickler	Game Arts, Japan
Hersteller	Nintendo
Genre	Beat'em-Up
Termin	im Handel
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1-4

FAZIT

Jetzt mit Abenteuer, Online-Matches und neuen Stars: schweißtreibende Mehrspieler-Kloppereien in allen Varianten!



Wii Statt einem Energiebalken besitzen die Kämpfer ein Schadensmeter: Steigt dieses über 100, lässt sich Euer Held leicht aus der Arena fegen – dann müsst Ihr Heil-Extras suchen oder alle Spezialattacken blocken.

PlayStation-Spieler kommen exklusiv in den Genuss von "Tekken", Microsoft-Schläger halten sich an "Dead or Alive" und auf Nintendo-Konsolen haben die "Smash Bros." das Kampfgeschehen fest im Griff. Im Vergleich zu ihren Konkurrenten bieten die Wii-Fights aber in jeder Hinsicht mehr als man von einem Prügelturnier üblicherweise erwartet: Bis zu vier Kämpfer steigen gleichzeitig in den Ring, der oftmals aus vielen Ebenen besteht und zahlreiche Gefahren sowie hilfreiche Extras beherbergt. Neben einer ganzen Palette an Prügelmodi erwarten Euch zudem der umfangreiche Abenteuer-Modus, knifflige Missions-Einsätze und diverse Minispiele. Natürlich werdet Ihr dabei mit Belohnungen geradezu überhäuft, darunter ein Stickerbuch, die traditionelle Trophäensammlung und Demos von zwölf Virtual-Console-Spielen. Und wer die vielen Extras in hunderten Kämpfen schließlich erobert hat und jedes Detail kennt, darf mit dem eingebauten Editor eigene Levels erstellen und diese tauschen: "Super Smash Bros. Brawl" bietet mehr Abwechslung als jede andere Keilerei!

Der N-Ring

Vergesst alles, was Ihr über Prügelspiele wisst: Wenn die Wii-Helden die Fäuste schwingen, gelten Nintendo-Regeln! Diese mischen Beat'em-Up- und Jump'n'Run-Logik zu turbulenten Mehrspieler-Gefechten: Ihr haltet die Wii-Remote quer und hüpft mit dem Steuerkreuz über die Plattformen, Aufzüge und Tonnentürme der Schauplätze. Mit fünf Tasten startet Ihr Angriffsmanöver, Block, Griff und Spezialattacken. Alternativ dürft Ihr auch mit Nunchuk, Classic-Controller und GameCube-Pad steuern und so den Analogstick ins Spiel bringen. Die Tastenkombinationen sind simpel und bleiben bei den insgesamt 35 Figuren immer gleich, allerdings unterscheiden sich je nach Held die damit ausgelösten Manöver. Deshalb ist die Steuerung selbst für Einsteiger leicht zugänglich – es gilt die Uppercuts, Wirbel und Feuergeschosse effektiv einzusetzen. Das Ziel ist aber nicht der K.o.-Schlag, stattdessen sollt Ihr die Gegner aus der Arena schleudern. Ihr schubst sie in Abgründe, schleudert sie nach rechts oder links ins Abseits und verpasst ihnen Kinnhaken, die sie in den Himmel katapultieren. Je mehr Ihr dem Gegner zusetzt, desto weiter lässt



Wii Die vielen Welten des Abenteuer-Modus bereist Ihr über die Oberweltkarte: Wenn Ihr ein Level bewältigt, werden neue erreichbar.

DER NEUE ABENTEUER-MODUS

Die vielen Abschnitte der Abenteuerwelt stellen Euch vor vielfältige Herausforderungen, grundsätzlich lassen sie sich jedoch in drei Sparten unterteilen.

» **Hüpfareale:** Auf Eurem Weg durch die horizontal scrollende Landschaft müsst Ihr zahlreiche Hindernisse und Abgründe überqueren sowie allerlei Feinde bekämpfen. Geschicklichkeitsprüfungen und turbulente Kämpfe gegen gemischte Feinde bestimmen hier das Spielgeschehen.





» **Rätselparks:** Ihr kraxelt in alle Richtungen über Plattformen, Leitern und Aufzüge, um den rechten Pfad zu finden. Dabei gilt es auch Schalter zu finden, die aber gelegentlich Fallen auslösen können. Im Bild links entkommt unser Drache in letzter Sekunde der tödlichen Stachelkammer.

» **Obermotzkämpfe:** Hier erwartet Euch nur ein Gegner, dieser ist aber riesig, trickreich und ausdauernd. Nur wer seinen Angriffen geschickt ausweicht und im richtigen Augenblick einen Gegentreffer auf seine Schwachstelle landen kann, wird das Biest schließlich bezwingen – hier braucht Ihr Beharrlichkeit!





Wii Die Talente der vielen Figuren lassen sich in den Abenteuerwelten individuell einsetzen: Auf der Flucht vor dem Steinriesen ist Sonic am schnellsten.



Wii Mit ihrer Superattacke singt die Prinzessin ihre Kontrahenten in den Schlaf: Dann kann sie in Ruhe Extras abräumen und mächtige Combos ansetzen.



Wii Sieg nach Punkten: Am Ende jedes Kampfes wird abgerechnet.

er sich schleudern: Wenn Ihr schwer angeschlagen seid, kann es also trotz Doppelsprung und Schwebetalent brenzlig werden.

Zum Glück findet Ihr einige Extras, die Euch in der Bedrängnis helfen: Heiltomate und Geschossreflektor schützen den Helden, während Euch Baseballschläger, Super Scope und Krötenpanzer mehr Durchschlagskraft verleihen. Mit dem Superpilz macht Ihr Euren Helden zum Riesen und nach dem Aufsammeln der drei Reliquien dürft Ihr sogar den Drachen reiten und den Kontrahenten mit dem Fadenkreuz einheizen. Neu sind die Assistenten und Mega-Attacken: Mittels Freundestrophäe lassen sich 26 ulkige KI-Helfer herbeipfeifen, die sich blindlings auf Eure Feinde stürzen – z.B. geben sich Dr. Wright, Nintendog, Tingle und Shadow the Hedgehog die Ehre. Superangriffe ermöglichen Euch dagegen vernichtende Manöver, die Euer Held nur mittels Item ausführen kann: Mario entfesselt einen Feuersturm, Link wütet mit der Triforce-Combo und Donkey erschüttert seine Umgebung mit den Bongo-Beats. Solche mächtigen Waffen dürfen natürlich nicht in feindliche Hände fallen, deshalb werden die Kämpfe noch verbissener, sobald das Superschlag-Item in der Arena erscheint. Das komplette Regelwerk variiert dabei je nach Situation beziehungsweise im Mehrspieler-Modus nach Euren Wünschen: Ihr dürft Auswahl sowie Häufigkeit der Items beeinflussen, die Duellanten auf Zeit, K.o.s oder um Münzen kämpfen lassen. Es sind auch Team- und Handicap-Fights möglich, in denen jeweils zwei Freunde gemeinsam antreten oder sich ein Riesenkämpfer seiner wuselnden Mitspieler erwehren muss. Die turbulenten Matches für bis zu vier Spieler lassen sich im Gruppenmenü zudem mit Tag- und Turnierelementen erweitern: So können sich fünf Freunde beim Prügeln abwechseln und bis zu 32 Spieler ein Turnier veranstalten. Und wer allein ist, sucht per WiFi-Verbindung online nach würdigen Herausforderern.



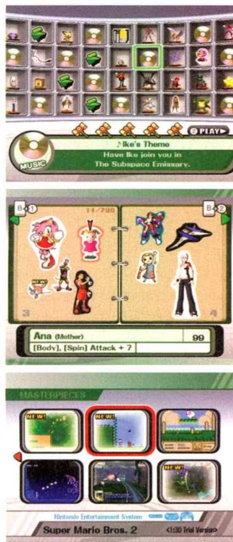
Oliver Ehrle

Man sagt, zu viele Köche verdürben den Brei. Aber bei den "Smash Bros." geht das Rezept voll auf: Elemente der verschiedensten Spiele mischen sich hier zu einem Handkanten-Feuerwerk, das an Aufgabenstellung und Regelvielfalt seinesgleichen sucht. Egal, ob Ihr mit Freunden um Münzen streiten oder den Pokémon mal ordentlich eins zwischen die Kulleraugen geben wollt – hier findet sich das passende Level und das korrekte Werkzeug. Vor allem im Mehrspieler-Modus sorgt der Genre-Mix für herrliche Situationskomik: Man denke allein an die Schmach, von Prinzessin Peach nach Strich und Faden vermöbelt zu werden. So können junge und alte Spieler selbst verschmähten Figuren reichlich Spaß abgewinnen – klasse!


Wii Im Labyrinth beamt Ihr Euch durch mehrere dutzend Räume.

Abenteuerland

Abseits der gewohnten Ausscheidungskämpfe hält das Solo-Menü weitere Abwechslung parat: 62 Missionen stellen Einzelkämpfer und Koop-Duos vor knifflige Herausforderungen, in denen Ihr etwa Bodenplatten berstet, eine Pokémon-Bande vertreibt oder einen bestimmten Zielpunkt innerhalb eines Levels erreichen müsst. Das sind aber alles nur kleine Übungen für den Abenteuer-Modus mit dem Titel 'Subraum-Emissär': Hier gilt es, nach und nach die vielen Abschnitte von Oberwelt, Flugschiff und Weltraum zu durchqueren, um selbige schließlich vor dem bedrohlichen Subraum zu retten. Dabei erforscht Ihr wie im Jump'n'Run 3D-Welten, die je nach Aufgabe mit Feinden, Rätseln und Parallelpfaden gespickt sind. Mal hüpft Ihr durch horizontal scrollende Landschaften, mal erklimmt Ihr Berge oder versucht Euch in den verzwickten Stollen der Höhle zurecht zu finden. Ihr erreicht sogar ein Teleporter-Labyrinth, das Euch trotz eingebauter Automap mächtig ins



Wii Massig Extras: Ihr erspielt Trophäen, Sticker und Klassiker-Demos.



Wii Ein Riese gegen zwei Zwerge: Nehmt den Koloss in die Zange, um abwechselnd in seinen Rücken zu fallen!



Wii Auf der Rennbahn kämpfen die Kontrahenten besonders offensiv, weil der Schlagabtausch regelmäßig unterbrochen wird: Karts brausen aus dem Hintergrund heran und oben über die Schanze – geht rechtzeitig in Deckung!



Wii Originelle Minispiele: Beim Brawl erwarten Euch Massenschlachten...



Wii ...das Scheibenschlagen macht mit knappem Zeitlimit Druck und...



Wii ...beim Baseball konzentriert Ihr die Wucht, um Strecke zu machen.

Grübeln bringt! Zu allem Überfluss fordern diverse Obermotze ungeteilte Aufmerksamkeit. Ihr haut dem Goomba-König auf die Krone, weicht den undurchsichtigen Flugmanövern des Drachen aus und flüchtet vor dem Steinriesen, der wenige Schritte hinter Euch den kompletten Level in Grund und Boden stampft. Dabei nutzt Ihr die Kräfte verschiedener Helden, die sich zu Teams gruppieren lassen: Wenn sich eine Figur geschlagen gibt, rückt die nächste nach. So könnt Ihr auch taktisch planen, für den Beginn eines Hüpfabschnitts eine akrobatische Figur wählen und etwa den wuchtigen Bowser für das Obermotzduell bereithalten – die korrekte Wahl erleichtert den Sieg!



Wii Diesmal sollen sich die Gegner schleichen: Snake greift protzig mit Granaten und Raketenwerfer an, außerdem kann er Sprengfallen legen!



Wii Im Editor baut Ihr mit allerlei Elementen eigene Levels.

Klassentreffen

Einzigartig für ein Kampfspiel ist aber auch die Auswahl der Helden und Schauplätze: Nintendo will Euch nicht mit neuen Charakteren bekannt machen, sondern für ein Wiedersehen mit liebgewonnenen Sympathieträgern sorgen. Mit dabei sind deshalb 35 Kämpfer der verschiedensten Genres und Epochen: Neben Mario-Clique, Pokémon-Posse und Kong-Klan mischen auch Ice Climber, der NES-R.O.B. sowie der Game&Watch-Mann mit – rabenschwarz ist hier nicht nur der Humor. Nintendo-Promi Link erscheint sogar doppelt, als klassischer Jüngling und GameCube-Toon. Außerdem dürfen sich erstmals Helden anderer Hersteller der Keilerei anschließen – Sega rollt Igel Sonic ins Getümmel und Konami lässt Schleich-Papa Snake die Waffen zücken. Demnach könnt Ihr auch vor den Toren der Militärbasis aus "Metal Gear Solid" (PSone) kämpfen und dort mit wuchtigen Attacken die Wachtürme abreißen – mit etwas Glück weckt Ihr damit den Metal Gear, der mechanisch brüllend durchs Dach des Gebäudes bricht. So hält jeder Schauplatz eigene Überraschungen bereit, sowohl grafischer als auch spielerischer Natur: In der "Metroid"-Höhle müssen die Kontrahenten Lavafontänen ausweichen, auf der Brücke von Eldin über brüchigen Boden hasten und an den Fahrbahnen von "Mario Kart" und "F-Zero" den Verkehr im Auge behalten. Originell ist auch die Arena des Pilzkönigreichs, die eigenständig scrollt und zahlreiche Fragezeichenblöcke beherbergt: Springt von unten dagegen und passt auf, dass sich nicht der Feind das Extra schnappt – hier erwartet Euch massig Situationskomik. So sorgen auch allerhand Spielelemente aus anderen Genres für Nervenkitzel. Zusammen mit den Minispielen (Shoot'em-Up, Baseball, Scheibenschlagen, Multischlacht und Boss Battle) sowie den Klassikerdemos für Virtual Console schnürt Big N ein Action-Paket, das sich gewaschen hat: Nintendo-Fans wie Prügelspieler juckt es angesichts der Vielfalt und den freispielbaren Boni mächtig in den Fingern! *oe*



Wii Kennt die Helden: Donkeys Fäuste sind mächtig, aber schwerfällig.

SUPER SMASH BROS. BRAWL

- unkomplizierte Vierspieler-Gefechte mit massig Überraschungen
- dank Abenteuer-Modus und Missionen jetzt auch für Solisten motivierend
- viele Kampfmodi mit moderaten Regeln
- Trophäen, Minispiele und freischaltbare Demos bis zum Abwinken

Wii — SPIELSPASS **88** von 100

Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	10 von 10
Grafik	6 von 7
Sound	8 von 10

We Love Golf!



INFOS

System	Wii
Entwickler	Camelot, Japan
Hersteller	Capcom
Genre	Sportspiel
Termin	10. Juli
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-4

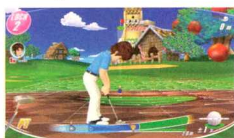
FAZIT

Standard-Anime-Golf mit solidem Umfang, unspektakulärer Optik und Remote-Steuerung, die etwas schwammig ausfällt.



Wii **Ab ins Grün: Die Kurse von "We Love Golf!" sind vernünftig gestaltet, strahlen aber durch die spartanische Umgebung wenig Charme aus.**

Dank des japanischen Entwicklers Camelot haben u.a. "Everybody's Golf" und "Mario Golf" das Licht der Videospielwelt erblickt – bei solch renommierten Ahnen sollte doch auch der dritte Streich was taugen, oder? Sollte, tut er aber nicht, denn irgendwie funken die Wii-Eigenheiten dazwischen. Eigentlich sind die Ingredienzen der Golf-Verwandtschaft vorhanden: ausreichend Plätze, eine Handvoll Spielmodi wie 'Zielschlag' oder 'Annäherung' zur Auflockerung, sogar Online-Duelle sind möglich. Dass dafür die Umgebung etwas schlicht und die Charaktere recht profillos ausfallen, ist auch verschmerzbar. Was das solide Bild aber stört, ist das Beharren darauf, dass alles unbedingt nur mit der Remote zu handhaben ist. Dadurch werden Funktionen wie die Kamerasteuerung unnötig fummelig (B-Taste und Steuerkreuz zugleich), besonders beim Putt wird's manchmal lästig. Der Schwung präsentiert sich als leicht kuriose Mischung aus traditionellem Drei-Klick-System und Echtzeit-Ausholen – sehr präzise ist's nicht, was das Spiel prompt durch einfache Kursführungen halbwegs ausgleicht. Die Ansätze sind da, doch das Feintuning geht "We Love Golf!" ab – "Pangya" verweist es zwar auf die Plätze, trotzdem muss auch auf dem Wii Besseres gehen. *us*



Wii **Orientierungshilfe: die Bodenlinien bei Putts.**



Ulrich Steppberger

Obwohl hinter "We Love Golf" mit dem Genre vertraute Entwickler stecken, reicht es nur zu gutem Durchschnitt. Einerseits fehlt es an Charme, denn die Optik ist einfach nur beliebig. Andererseits habe ich den Eindruck, dass die Macher sich nicht entscheiden konnten, was sie nun genau wollen: Eine echte Schwungsteuerung ist's nicht, das Drei-Klick-System aber ebenso wenig. Der Kompromiss funktioniert, bringt aber keinen Spaßgewinn. So schlagt Ihr Euch eben ganz gut von Loch zu Loch, mehr aber nicht.

WE LOVE GOLF!

- » 8 vollwertige Kurse, dazu einige Putt- und Kurzspiel-Plätze
- » Steuerung auf Basis des Drei-Klick-Systems, aber nur mit Remote
- » Mii als Spieler freischaltbar
- » bekannte Capcom-Outfits aus u.a. "Zack & Wiki" zu gewinnen

Wii — **SPIELSPASS 64 von 100**

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	4 von 7
Sound	5 von 10

Kung Fu Panda

INFOS

System	PS2 / PS3 / 360 / Wii / DS
Entwickler	Luxoflux, USA
Hersteller	Activision
Genre	Action-Adventure
Termin	im Handel
USK	ab 6 Jahren
Spieler	1-4

FAZIT

Außen (fast ein) Tophit, innen geschmackloser Einheitsbrei – hier fehlt eine ordentliche Prise Anspruch und Einfallsreichtum.



360 **Nach dem linken Aufwärtshaken von Po (so der Name des Pandas) ist das fiese Krokodil ganz schön im Arsch!**

Dreamworks schickt einen untersetzten, tollpatschigen Pandabären als Kung-Fu-Kämpfer auf die große Leinwand. Entwickler Luxoflux ("Shrek 2") bastelte das passende Videospiel dazu. Die Marketing-Abteilung verspricht ein "einzigartiges Action-Adventure" – und genau das ist es nicht. Ihr tapst mit dem schwarz-weißen Fellknäuel durch 13 Levels und verprügelt in Martial-Arts-Einlagen massig animalische Gegner. Dafür stehen Euch etliche Spezialangriffe und Combos zur Verfügung – die braucht Ihr ob des nicht vorhandenen Schwierigkeitsgrades aber selten. Natürlich ist die Zielgruppe deutlich jünger als der durchschnittliche MAN!AC-Leser, andere Versoftungen von Animationsfilmen ("Jagdfieber", "Der tierisch verrückte Bauernhof") haben aber bewiesen, dass man durchaus beide Gruppen unterhalten kann. Schlecht ist "Kung Fu Panda" deshalb nicht, nur eben deutlich uninspirierter als es die aufwändige Optik vermuten lässt. Putzig animierte Tiere mit flauschigem Fell und traumhaft ausgeleuchtete Settings gereichen dem Film zur Ehre. Doch während die Grafik das hohe Niveau nicht immer halten kann, zieht sich das einfallslose Missionsdesign durchs komplette Spiel. Multiplayer-Modi für vier Spieler entschädigen etwas. *ak*



360 **Spezialattacken werden fulminant in Szene gesetzt.**



André Kazmaier

Beim Anblick der Optik ist mir zwar nicht "die Kinnlade heruntergeklappt" – wie ein Activision-Mitarbeiter prophezeite –, überraschend gut sieht die Filmumsetzung aber aus. Umso unverständlicher, dass sich die Entwickler mit dem spielerischen Gerüst nicht mehr Mühe gegeben haben. Öde Knöpchendrückerei, Endlos-Gegnerwellen und langweilige Aufgaben hatte ich schon in anderen Filmumsetzungen zur Genüge. Erfreulich – aber zum guten Ton gehörend – ist die deutsche Synchro. Wer eine hübsche Asia-Schnetzelei will, holt sich lieber "Heavenly Sword" (natürlich nicht der liebe Nachwuchs).

KUNG FU PANDA

- » verschiedene Charaktere mit individuellen Kampfstilen
- » Schauplätze aus dem Film + neue Orte
- » ordentliche deutsche Sprachausgabe
- » Fähigkeiten lassen sich aufmotzen
- » natürlich mit Quick-Time-Events

Xbox 360 — **SPIELSPASS 63 von 100**

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	7 von 10



Kampf der Giganten!

Mach dich bereit, beim größten Kampfturnier aller Zeiten mitzumischen! Tritt an gegen Nintendo Allstars wie Mario, Link und Kirby – und fordere neue Gesichter wie Sonic oder Solid Snake heraus! Gib deinen Gegnern auch online auf die Mütze: mit der Nintendo Wi-Fi Connection. Das wird ein gigantischer Rabatz ... in dem am Ende aus Gegnern vielleicht sogar Verbündete werden?





www.smashbros.com

Alone in the Dark



INFOS

System	360
Entwickler	Eden Games, Frankreich
Hersteller	Atari
Genre	Action-Adventure
Termin	im Handel
USK	ab 18 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Ataris Horror-Hoffnung scheitert beim Versuch, unzählige Spielideen unter einen Hut zu bringen und ist dabei gar nicht gruselig.



360 Mit vorsichtigen Bewegungen des rechten Knüppels hebt Ihr Stromkabel aus dem Wasser.

Viele Köche verderben den Brei, oder besser: Viele Ideen verderben das Spiel – wenn sich Entwickler auf dem Weg zum Ziel irgendwo verlaufen. Genau das ist bei Ataris eierlegender Wollmilchsau "Alone in the Dark" geschehen.

Mehr als drei Jahre Entwicklungszeit flossen in das Mammutprojekt. Die Folge sind unzählige innovative Einfälle: Angefangen bei der analogen Waffensteuerung via rechtem Controller-Stick feuert das Abenteuer um Serien-Veteran Edward Carnby ideentechnisch aus allen Rohren: Euer Held sucht in seinem Mantel-Inventar nach Ausrüstung, während das Spiel weiterläuft, fischt Stromkabel mit Rohren aus dem Wasser, bricht Türen auf, löscht Feuer, wechselt auf Knopfdruck in die Ego-Sicht, knackt Autos und schließt sie via Minispiel kurz. Darüber hinaus kombiniert Ihr allerlei Gegenstände zu todbringenden Waffen.

MacGyver lässt grüßen

Umwickelt explosiv gefüllte Plastikflaschen mit Klebeband, stopft ein Taschentuch rein und zündet es an. Klebt nun die Haftmine Marke Eigenbau an herumwuselnde Krabbelviecher, die sich optisch zwischen den "Half Life 2"-Headcrabs und dem Alien-Facehugger einreihen. Dann kracht es gewaltig und ein ganzer Schwarm der Nerv-Bestien ist Geschichte. Im Kampf gegen besessene Menschen greift Ihr Stühle, Holzlatten, Baseballschläger, Stahlrohre oder Mülleimer und vermöbelt die Angreifer, indem Ihr mit dem rechten Stick ausholt und zuschlagt. Bewusstlose Gegner zerrt Ihr ins zumeist nahe gelegene Feuer, um sie endgültig zu vernichten. Alternativ zündet Ihr brennbare Objekte an und berührt die Widersacher. Die meisten lösen sich darauf hin sofort auf. Beeindruckend: Die Flammen breiten sich nachvollziehbar aus, sind eine Augenweide und suchen genreübergreifend Ihresgleichen.

Feuer und Flamme?

Mangelnde Abwechslung könnt Ihr bei "Alone in the Dark" nicht beklagen; alle paar Minuten wechseln sich verschiedenste Spielelemente ab: Hangelte Euer Alter Ego gerade noch an einer einstürzenden Hochhausfassade, rast er wenige Minuten später am Steuer eines Taxis durch das kollabierende Manhattan, verfolgt von einer unbekannten bösen Macht. Wie viele seiner Genre-Kollegen leidet auch Edward unter Amnesie und ahnt weder, welche Bedeutung hinter seinem Amulett steckt, noch welches Geheimnis den Central Park umgibt. Diesem kommt Ihr in acht Episoden auf die Spur, die Ihr wie bei einer DVD etappenweise überspringen dürft, solltet Ihr mal stecken bleiben. Dann aber startet Ihr mit minimaler Ausrüstung, manche Kämpfe sind so fast nicht zu schaffen. Dennoch ist dieses gewagte Feature ab und an sehr nützlich, trefft Ihr doch immer wieder auf unfaire Sackgassen und Aufgaben, bei denen Ihr entweder verzweifelt oder vor lauter Frust den Controller an die Wand schleudert.

Kalte Dusche

Die Kletterpassagen gehen in Ordnung, Fahrmissionen hingegen

WO BLEIBEN DIE ANDEREN VERSIONEN?

Obwohl "Alone in the Dark" am 20. Juni nicht nur für Xbox 360, sondern auch für PS2 und Wii erschienen ist, hat uns Atari die Testversionen nicht mehr rechtzeitig zugeschickt.

Ob das produktionstechnische Gründe hat oder gar das Vertrauen in die Qualität des Produktes fehlt, konnten wir bis Redaktionsschluss nicht in Erfahrung bringen. Unsere Preview-Muster lassen jedenfalls nichts Gutes erahnen. Die Grafik ist auf PS2 und Wii deutlich schlechter, die Steuerung sehr hektisch und unpräzise. Protagonist Edward Carnby sieht in den Cut-Scenes ganz anders aus als im Spiel, zahlreiche der pfiffigen Ideen sind in den beiden Versionen nicht enthalten. Die veraltete Hardware scheint sichtlich überfordert: Von den beeindruckenden Next-Gen-Flammen beispielsweise bleibt kaum etwas übrig

In der nächsten Ausgabe reichen wir den Test der beiden Fassungen nach, für die PS3 erscheint "Alone in the Dark" erst im Herbst – dann muss es sich mit "Silent Hill Homecoming" messen.



PS2 Sieht nicht nur fade aus: Auch spielerisch ist auf Wii und PS2 weniger Vielfalt geboten.



Michael Herde

Große Ambitionen und verheißungsvolle Ankündigungen machten mich heiß auf den Atari-Horror. Selbst hakelige Preview-Versionen fand ich vielversprechend, erst die Testversion sorgte für Ernüchterung: "Alone in the Dark" bietet unverbrauchte Ideen zuhauf – leider ist es Eden Games nicht gelungen, die einzelnen Elemente zu einem stimmigen Ganzen zu verbinden. Im fertigen Spiel will nichts zusammenpassen. Sei es die unpräzise Steuerung, unfaire Nerv-Passagen, fehlende Hinweise oder die Präsentation. Anfangs gibt das Spiel Vollgas, später lässt es gewaltig nach. Story und Charaktere lassen keine emotionale Annäherung zu, dilletantisch inszenierte Cut-Scenes ohne Gespür für Drama ersticken Spannung oder Schockmomente im Keim. Schade um die vielen guten Ansätze und die super Musik!

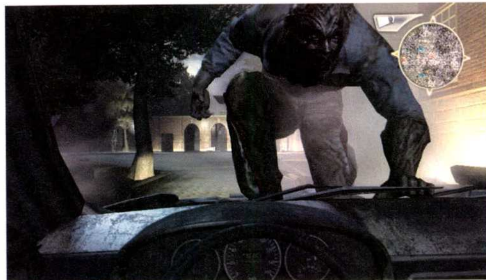


André Kazmaier

Im letzten Preview verglich Michael den Zustand des Spiels mit einer Baustelle, auf der ein riesiges Gebäude entstehen sollte. Herausgekommen ist eine Bruchbude – und ich habe mich trotzdem eingemietet. Ein Fehler. Ständig stolpere ich über herumwuselnde Bugs. Meine Mitbewohner Edward und Sarah haben derart schlimme Stimmen, dass ich aus Scham die Fenster schließe. Einige Zimmer wurden mit modischen Texturen tapeziert, bei vielen Räumen hatte der Innenausstatter deutlich weniger Lust. Teils unterirdisches Leveldesign bildet das Fundament des maroden Hauses. Die Architekten von Eden Games haben sich eindeutig übernommen. Was bringen mir vielversprechende Baupläne, wenn ich im Endeffekt in einer Baracke hause? Aber wenigstens sieht das Feuer toll aus, wenn ich die Hütte abfackle.



360 Edward wechselt jederzeit auf Knopfdruck in die Ego-Perspektive. Tilgt Brände mit dem Feuerlöscher, der auch zum Auframmen von Türen taugt.



360 Mit dem Auto durch den Central Park: Agile Gegner springen sogar auf die Motorhaube Eures Schlittens und greifen Edward an.



360 Steuerkreuz nach unten drücken: Ihr wechselt ins begrenzte Inventar. Dort kombiniert ihr verschiedene Gegenstände zu nützlichen Objekten



360 Steuerkreuz nach rechts: Im Heil-Modus versorgt Edward seine Wunden per Spray, blutende Kratzer werden mit Mullbinden behandelt.

quälen Euch mit Trial & Error-Passagen – außerdem vermisst Ihr jegliches Gefühl von Masse. Nur wer die Strecke und ihre geskripteten Ereignisse auswendig kennt, hat eine reelle Chance – sonst beginnt Ihr das Level von vorn.

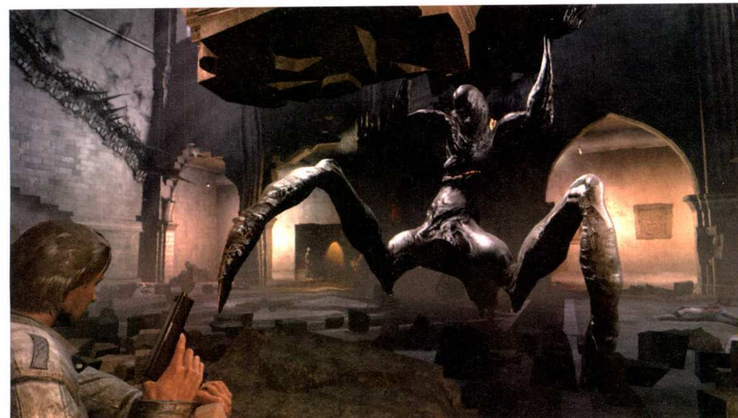
Mit der hakelig zu steuernden Third-Person-Perspektive kann man sich arrangieren. Wollt Ihr aber darüber hinweg sehen, dass Ihr bei Rätseln regelmäßig allein gelassen werdet? Könnt Ihr ignorieren, dass Ihr im Inventar zwar Taschentücher mit Schnapsflaschen kombiniert, es umgekehrt aber nicht funktioniert? Und die wichtigste Frage überhaupt: Darf ein "Alone in the Dark"-Spiel absolut ungruselig sein? Statt zünftiger Schockeffekte oder subtiler Horror-Atmosphäre tischt Euch Atari einen Mystery-Thriller à la "Lost" auf, dem es aus erzählerischer Sicht am Gespür für Timing und Spannungsaufbau mangelt. Stattdessen kochen die Entwickler aus bekannten Story-Versatzstücken ein fades Süppchen, das zudem unter holprigen Dialogen und talentfreien deutschen Sprechern leidet. Addiert Ihr dazu unsympathische Charaktere, ist das Dilemma perfekt. Da kann selbst der tolle Soundtrack von Olivier Deriviere ("Obscure II") nichts retten.

Ob das vielleiht auch der Grund ist, warum uns Atari bis zwei Tage vor der Veröffentlichung noch keine Testmuster für PS2- und Wii-Fassung geschickt hat? *mh*

SPECIAL EDITION



Für jedes System erscheint eine limitierte Ausgabe. Darin enthalten sind eine DVD mit Making-of, ein Artbook sowie eine Edward-Carnby-Statue. Das Spannendste ist mit Sicherheit der Soundtrack, der von Olivier Deriviere komponiert und vom 'Choir of Bulgarian Voices' vertont wurde. In der Limited Edition findet sich eine Variante mit acht Tracks, als Import ist ein eigenes Album mit 22 Stücken für weniger als 20 Euro erhältlich.



360 Bossgegner inklusive: Das Riesenbiest reißt Säulen aus dem Boden und wirft sie nach Edward. Ein Glück, dass überall nützliche Gegenstände herumliegen, aus denen Ihr gefährlichen Waffen bastelt.

ALONE IN THE DARK

» einfallsreiche Analogkontrollen
» Inventar im Mantel
» acht Episoden mit jeweils rund einer Stunde Spielzeit
» in Deutschland ungeschnitten
» Vorspul-Feature für Überforderte

Xbox 360 — SPIELSPASS **63** von 100

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	-
Grafik	7 von 10
Sound	6 von 10

Battlefield: Bad Company





INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	DICE, Schweden
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Ego-Shooter
Termin	im Handel
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1-24

FAZIT

Hervorragend inszenierter Krawall-Shooter mit Witz, der Solisten gut unterhält und im Mehrspieler-Modus zur Höchstform aufläuft.



360 Explosionen sind das Salz in der "Battlefield"-Suppe, den Tinnitus im Ohr gibt's gratis dazu.

Neuling Preston Marlowe in schlechter Gesellschaft: Mit seinen Kumpels Sweetwater, Haggard und Sarge begibt sich das jüngste Mitglied der B-Company lieber auf Goldsuche, als sich um die politischen Hintergründe des Konfliktes zu scheren, der hinter Eurem Solo-Einsatz steht. Es geht gegen die Russen; warum, wann und wo ist nebensächlich. Die 'Acta non verba'-Kampagne setzt vielmehr auf das Erkunden und Zerstören der weitläufigen Levels. Wer aufmerksam alle Häuser – beziehungsweise das, was nach Eurem Besuch noch übrig ist – durchforstet, der findet neben geheimen Waffen auch Koffer voller Gold. Ansonsten besteht Euer Shooter-Alltag in der B-Company aus simplen Aufgaben wie 'Irgendetwas sprengen' oder langen Wanderungen zum nächsten Checkpoint, die Ihr dank zahlreicher Vehikel verkürzt. Zudem trefft Ihr auf mäßig kluge, dafür aber adleräugige Gegner, die Euch unter Beschuss nehmen, ehe Ihr sie bemerkt. Dann bricht ein audiovisuelles Inferno los, das oft erst endet, wenn um Euch herum nur noch skelettierte Häuser stehen. Aber Vorsicht: Wenige Treffer genügen, und Eure Lebensenergie ist fast weg. Dann wechselt Ihr umständlich per Schultertaste ins Item-Menü, mit einem weiteren Tastendruck setzt Ihr Euch eine Heilinjektion, erst mit der dritten Taste gelangt Ihr ins Waffenmenü zurück und ballert weiter – das ist unnötig kompliziert. Aber: Ihr gewöhnt Euch schnell daran, denn die Gesundmach-Spritzen benötigt Ihr ab dem mittleren Schwierigkeitsgrad fast so oft wie Eure Schießprügel.



PS3 Gut getarnte Gegner bemerkt Ihr oft erst am Mündungsfeuer, ansonsten sind sie nicht die Hellsten...



PS3 ...und fallen nach wenigen Treffern um. Zielt Ihr über Kimme und Korn, gibt's schicke Unschärfe-Effekte.

Alleine nett, online super!

Missionen laufen stets gleich ab: Anfangs gibt es lustige Dialoge Eurer Kumpane, dann klappert Ihr mehrere Ziele ab und zerstört sie. Zwischendurch beschützt Ihr einen Panzerkonvoi, ordert Luftangriffe oder brettert mit Booten, Panzern, Hubschraubern und vielem mehr durch die wunderschöne Landschaft. Was alleine mit der Zeit etwas öde wird, entfaltet online sein ganzes Potenzial. Bis zu 24 Spieler bekriegen sich im 'Gold Rush'-Modus: Ein Team verteidigt Golddepots, die der feindliche Trupp zerstören soll – Riesen-Maps mit Vehikeln inklusive. *mh*



Michael Herde

"Bad Company" ist nicht nur laut und brachial, sondern auch witzig. Zumindest in den Lagebesprechungen rund um die Checkpoints. Dazwischen kracht und rummst es ohne Unterlass: Audiovisuell ist das Spiel eine Wucht, Tearing nehme ich für die stabile Bildrate in Kauf. Das ewige Heilen geht mir aber auf die Nerven und das Missionsdesign hätte mehr Pepp vertragen: Ihr hangelt Euch von einem Checkpoint zum nächsten, während Ihr einfältig-aggressive Schießbudentypen abknallt, die Ihr meist erst durchs Mündungsfeuer bemerkt. Die Levels sind riesig und es locken viele Vehikel. Trotz gelegentlicher Variationen verläuft die Action etwas monoton, das Experimentieren mit dem Zerstörungsfeature tröstet darüber hinweg. Und wer es online spielt, sollte eine ordentliche Portion Können mitbringen!



PS3 Auch mit Fahrzeugen macht Ihr allerhand kaputt. Rast beispielsweise in Hausfassaden oder Sandsäcke und sorgt für Chaos.

BATTLEFIELD: BAD COMPANY

- » weitgehend zerstörbare Umgebung
- » nur eine Online-Spielvariante
- » zahlreiche Fahr- und Fluggeräte
- » etliche geheime Waffen enthalten
- » Gold-Edition mit Making-of, Strategietipps und 5 Extrawaffen

SYSTEM-VERGLEICH

Grafische Unterschiede sucht Ihr mit der Lupe, beide Versionen laufen mit konstanter Bildrate und leiden unter regelmäßigem Tearing. Eine Sixaxis-Unterstützung gibt es nicht.

PlayStation 3		SPIELSPASS
Singleplayer	7 von 10	85 von 100
Multiplayer	9 von 10	
Grafik	9 von 10	
Sound	10 von 10	

Xbox 360		SPIELSPASS
Singleplayer	7 von 10	85 von 100
Multiplayer	9 von 10	
Grafik	9 von 10	
Sound	10 von 10	

Enemy Territory: Quake Wars

INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Underground Development / Splash Damage, USA
Hersteller	Activision
Genre	Ego-Shooter
Termin	im Handel
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1-16

FAZIT

Technisch veralteter Taktik-Shooter, der durch seine hohe Spielgeschwindigkeit etwas ins Stolpern gerät, aber dennoch unterhält.



PS3 "Braun, braun, braun sind alle meine Kleider, braun, braun, braun ist alles was ich hab'..."

Wer bei einem Ego-Shooter primär auf dramatisch inszenierte Solo-Abenteuer steht, sollte um "Enemy Territory: Quake Wars" einen Bogen machen: Auf Alleingänger warten zwar sowohl einsteigerfreundliche als auch fordernde Profi-Bots, mehr als eine Vorbereitung auf den Online-Modus solltet Ihr im storyfreien Solo-Part aber nicht erwarten. Im Fokus des Krieges zwischen den Strogg-Aliens und der menschlichen GDF stehen die Online-Matches. Bis zu acht Spieler auf jeder Seite wählen aus jeweils fünf Charakterklassen, die allesamt über ein vielseitiges Fähigkeitenspektrum verfügen. Während beispielsweise der GDF-Techniker Sprengsätze entschärft und Brücken baut, fordert der Feldagent Nachschub an, Geheimagenten hacken feindliche Terminals. Auf Seiten der Strogg gibt es ähnliche Klassen, sie sind jedoch nicht identisch, was zu einem Plus an Abwechslung führt. Jede der zwölf Karten bietet zwei bis vier Missionsziele, die oftmals nur eine bestimmte Charakterklasse erreichen kann. Teamarbeit ist also vorprogrammiert, wenn Ihr erfolgreich sein wollt. Gebt Euren Kollegen Feuerschutz, errichtet automatische Geschütze, ordert Luftschläge und kämpft am Steuer diverser Land- und Luftvehikel.

Michael Herde

"Sag mir wo die Farben sind, wo sind sie geblieben?" Ich bin zwar keine Grafikhure, aber die verwaschenen Brauntöne des Spiels vergällen mir die Lust auf die taktischen Highspeed-Gefechte. Hat man sich auf die aber erst einmal eingelassen, entbrennen spannende Gefechte rund um die strategischen Missionsziele - vorausgesetzt, Ihr spielt online und mit den richtigen Leuten. Fortbewegungsmittel wie das Jetpack oder der Cyclops-Mech sind fein, das Spieltempo ist hoch und das Klassensystem wirkt durchdacht und sehr gut integriert. Leider ist die optionale Zielhilfe der Xbox-360-Version zu mächtig, die Waffeneffekte sind mager und klingen dünn. In Standard-Auflösung könnte "Quake Wars" auch ein altes Xbox-Spiel sein.



PS3 Auf jeder Map gibt es bis zu vier Aufgaben. Hier soll eine Brücke errichtet werden, damit Euer Team mit Fahrzeugen zum Feind vorrücken kann.

Wilde Vehikel

Der Fuhrpark von "Enemy Territory: Quake Wars" hält einige Überraschungen parat, angenehme wie unerfreuliche. Pluspunkt: Neben Panzern, Jeeps und Quads gibt es auch Jetpacks, mit denen Ihr durch die Luft gleitet, und einen Mech-Roboter, der allerdings für unschöne 'Grafik-Hüpfer' bei der Bodentextur sorgt. Punktabzug hagelt es für die kaum zu kontrollierenden Fluggeräte.

Für gute Leistung winken Erfahrungspunkte, mit denen Ihr neue Fähigkeiten freischaltet, allerdings verfallen diese nach Abschluss der mehrere Runden dauernden Online-Einsätze. Zudem lässt Euch die Xbox-360-Version im Vergleich zur PS3-Version weniger Möglichkeiten zum Ausbau der einzelnen Charakterklassen. Fleißige Online-Spieler freuen sich über zahlreiche Ranglisten, müssen aber mit gelegentlichen Lags auskommen. *mh*

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

- missionsbasierter Online-Modus
- über 40 Fahr- und Fluggeräte
- 5 Charakterklassen pro Seite mit erweiterbaren Fähigkeiten
- Solo-Modus nur zum Üben geeignet

SYSTEM-VERGLEICH

Die PS3-Version gerät trotz der 4 GB auf der Festplatte eher ins Ruckeln, bietet ein anderes HUD als die Xbox-360-Variante und hat das bessere Upgrade-System. In Standard-Auflösung sieht es auf PS3 besser aus.

PlayStation 3		SPIELSPASS
Singleplayer	6 von 10	71 von 100
Multiplayer	8 von 10	
Grafik	6 von 10	
Sound	5 von 10	

Xbox 360		SPIELSPASS
Singleplayer	6 von 10	70 von 100
Multiplayer	8 von 10	
Grafik	6 von 10	
Sound	5 von 10	



360 Rund 40 Vehikel gibt es im Spiel, darunter so illustre Maschinen wie den Raketen schießenden Cyclops-Mech...



360 ...oder das Jetpack. Begebt Euch hoch in die Lüfte und lasst Granaten auf Eure Widersacher regnen.

Final Fantasy Tactics A2: Grimoire of the Rift



INFOS

System	DS
Entwickler	Square Enix, Japan
Hersteller	Koch Media
Genre	Strategie
Termin	im Handel
USK	ab 6 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Mehr Vielfalt und bessere Übersicht dank Dualscreen: gelungenes Update des Rätsel-orientierten "Final Fantasy Tactics"-Ablegers.



DS Der obere Bildschirm informiert detailliert über Regeln, Vorteile, Zustand und Reihenfolge der Angreifer.

Im Nachfolger von "Final Fantasy Tactics Advance" verschlägt es erneut einen Schüler in die zauberhafte Welt Ivalice: Bei der Episode "Grimoire of the Rift" muss der bis zu 24-köpfige Helden-Clan die vielen Gebiete der Oberweltkarte bereisen und in Kneipen insgesamt 300 Missionen erplaudern. Neu sind dringende Aufträge, die nur eine begrenzte Zeit verfügbar sind. Auch bei den Aufgaben gibt es mehr Vielfalt – z.B. Einsätze, bei denen Ihr die Stellung halten oder den Feind eine vorgegebene Anzahl an Runden ablenken müsst. Habt Ihr Eure Wahl getroffen, erscheinen auf der Regionalkarte Ausrufezeichen, die Kampfschauplätze und Handlungsszenen markieren: Hier stürmen Helden und Feinde wie gewohnt rundenweise durch in quadratische Felder unterteilte Arenen und greifen mit Waffe, Zauber und allerlei Spezialtalenten an – stolze 50 Berufe können Held und Begleiter jetzt erlernen.

Zufallskämpfe gibt es in "Grimoire of the Rift" nicht, im Verlaufe des Abenteuers werdet Ihr aber Monster auf den Regionalkarten erspähen: Wer ihnen nicht aus dem Weg geht, provoziert handfeste Auseinandersetzungen.

Zuckerbrot und Peitsche

Die im Vergleich zu "Final Fantasy Tactics: War of the Lions" (PSP) deutlich seichtere Handlung gleicht Square Enix mit allerlei taktischen Kniffen, Sammelaufgaben und Prüfungen aus: So wacht ein Richter über die Kämpfe, der individuelle Regeln festlegt – mal darf man Schusswaffen nicht benutzen, mal muss man auf Heilzauber verzichten. Verstöße werden mit Geldstrafen oder gar Knastaufenthalt geahndet! Waffen und Ausrüstung lassen sich jetzt mit erbeuteten Rohstoffen wie Fell und Eisen selbst basteln, dann werden sie im eingebauten Laden verfügbar: So könnt Ihr ein seltenes Item mehrfach erwerben und bei Freunden eintauschen. Im Gegensatz zum PSP-Erstling hat man aber auf Koop- und Duell-Modi verzichtet, "Grimoire of the Rift" bleibt ein Fall für Einzelkämpfer. Einzigartig sind auch die Prüfungen für den Clan-Rang, durch den neue Aufträge verfügbar werden. Und es gibt Auktionshäuser, in denen man zeitlich begrenzte Statusboni ersteigert: So könnt Ihr Euch auf besonders schwere Kämpfe vorbereiten. *oe*



DS Sobald Ihr eine Mission annehmt, erscheint ein Marker auf der Karte.



DS Im Laufe der Story schließen sich dem Helden weitere Figuren an.



DS Clan-Aufstieg: In Tavernen dürft Ihr Prüfungen aktivieren.



DS Neue Lokalitäten werden mit ansprechenden Handlungsszenen präsentiert: Hier führt uns ein Freund durch die Stadt Kamoa.



Oliver Ehrle

"Grimoire of the Rift" hat alles, was man von einem "Final Fantasy Tactics" erwartet: Die Kämpfe sind putzig präsentiert, die humorvollen Dialoge lassen Euch regelmäßig schmunzeln und das Schlachtsystem ist wie gewohnt äußerst komplex. Zwar wirkt die in viele Episoden unterteilte Handlung etwas zusammengeschustert, sie bietet jedoch nette Unterhaltung für viele kleine Pausen: Selbst Gelegenheitsspieler verlieren hier niemals den roten Faden aus den Augen.

FINAL FANTASY TACTICS A2

- » erobert die Regionen von Ivalice
- » vielfältig kombinierbare Talente
- » wechselnde Kampfregeln
- » abwechslungsreichere Aufgaben und Missionsziele
- » Item-Tausch per WiFi
- » drollige Präsentation

DS — **SPIELSPASS 88 von 100**

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	–
Grafik	5 von 7
Sound	8 von 10

Pokémon Mystery Dungeon Erkundungsteam Dunkelheit/Zeit

INFOS

System	DS
Entwickler	Chunsoft, Japan
Hersteller	Nintendo
Genre	Rollenspiel
Termin	4. Juli
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Und nochmal: atmosphärisch überarbeitetes Kerkerabenteuer, das Kennern aber kaum neue Erlebnisse beschert.

Ein weiteres Abenteuer für Kerkerfreunde: "Erkundungsteam Dunkelheit/Zeit" ist kein echter Nachfolger zum ersten "Pokémon Mystery Dungeon", sondern eine erweiterte Variante des selben Spielprinzips. Bei diesem strandet ein Spieler in der Pokémon-Welt und muss in zahlreichen Labyrinthmissionen den Weg in seine Dimension zurück finden. Das klappt diesmal – wer hätte das gedacht – mit den Mächten von Dunkelheit und Zeit. Verbessert haben die Entwickler vor allem die Atmosphäre, die mit mehr Handlung und zünftigen Slapstick-Szenen den Kämpferalltag deutlich auflockert: So ein Pokémon kann eben auch mal ein wüster Rüpel sein, die Taschenmonster zeigen sich von ihrer frechen Seite. Außerdem darf man jetzt seine Freunde per WiFi und Email auf Rettungsmission schicken, wenn die eigene Party in den viele Stockwerke tiefen Gewölben aufgemischt wird. Ansonsten gleicht das Abenteuer spielerisch und optisch weitgehend dem Erstling: Ihr sammelt Teampartner, erplaudert Missionen und erkundet die zufällig arrangierten Labyrinthe. In diesen werden Kennern zwar neue Grafiken geboten, aber nur die bekannten Spielelemente: Echte Rätsel gibt es kaum, zumal die Strukturen der Labyrinthe alles andere als verwirrend sind. Bedienung und Präsentation blieben unangetastet: während oben oft nur die Tastenbelegung zu sehen ist, wirkt der untere Screen etwas überladen. Zum Glück hält das Zusammenspiel der vielen Pokémon ausreichend taktische Abwechslung parrat, um Fans des Kombinations- und Kontersystems bis zur letzten Grotte bei der Stange zu halten. *oe*



DS Karte, Aktionslog und Statusanzeigen überladen den Touchscreen.



DS Null Manieren: Der Pokéklan stopft sich kollektiv den Ranzen voll.



Oliver Ehrle

An diesem Pokémon-Update hat sich Chunsoft sicherlich nicht überarbeitet, sind doch die Helden vorgegeben, der Spielablauf unverändert und die Levels zufällig – da fragt man sich schon, was die Japaner außer Online-Vernetzung und Witze reißen eigentlich treiben. Auf jeden Fall nicht viel, soweit es Pokémon betrifft: Über weite Strecken lässt sich das Abenteuer weder optisch noch spielerisch vom Erstling unterscheiden. Und das ist schon ein starkes Stück, wenn man die GBA-Grafik und den überladenen Touchscreen bedenkt.

POKÉMON MYSTERY DUNGEON

» fröhlichere Handlung
» ruft per Email Beistand herbei
» vom Vorgänger streckenweise kaum zu unterscheiden
» zufällig generierte Kerker
» massig Teamkombinationen möglich
» technisch auf GBA-Niveau

DS	
Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	3 von 7
Sound	6 von 10

SPIELSPASS 70 von 100

Das Bourne-Komplott

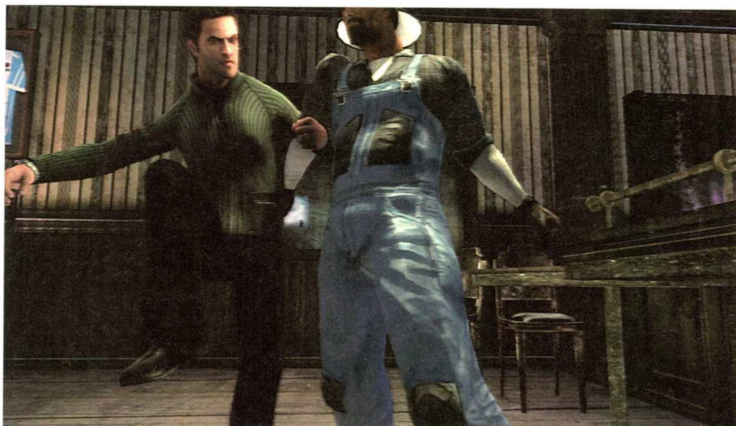
INFOS



System	PS3 / 360
Entwickler	High Moon Studios, USA
Hersteller	Vivendi
Genre	Action
Termin	im Handel
USK	ab 18 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Rasant inszenierte Vollgas-Action mit schicker Präsentation, aber spielerisch wenig Gehalt und geringem Wiederspielwert.



PS3 Takedowns sind das Salz in der Prügelsuppe: Einhaken, Knie durchtreten, Gegner erledigt!

Ein filmbasiertes Spiel der besonderen Art möchte "Das Bourne-Komplott" sein. Und siehe da: Im Grunde ist das den Entwicklern auch gelungen.

Die Handlung rankt sich um den ersten Kinofilm, beleuchtet die Vorgeschichte und lässt Euch Schlüsselszenen erneut erleben. Handwerklich ist die flotte Action gut inszeniert, die Charaktere bleiben aber äußerst flach. Weil die Entwickler nach eigener Aussage ein möglichst breites Publikum erreichen wollen, ist das Bourne-Debüt auch spielerisch simpel ausgefallen: Euren geradlinigen Weg zum Levelende säumen verschlossene Türen, verbarrikadierte Gänge und gelegentlich sogar unsichtbare Wände. Spielerisch erwartet Euch ein Mix aus genretypischen Über-die-Schulter-Ballereien inklusive Deckungs-Feature sowie handfesten Keilereien. Dazwischen sind kleine Quick-Time-Events und hektische Cutscenes eingestreut – fertig ist der temporeiche Actionspaß?



Michael Herde

Nach nur sechs Stunden lief der Abspann. Zugegeben, ich habe nach der Hälfte den Schwierigkeitsgrad auf 'leicht' gestellt, weil die teils weit auseinander liegenden Speicherpunkte genervt haben; die Entwickler wollten wohl die Spielzeit strecken. Auch inhaltlich bietet mir "Das Bourne-Komplott" zu wenig Spiel. Die Keilereien sind auf Dauer zäh und repetitiv, die Schießereien unspektakulär. Getroffene KI-Deppen marschieren unbeeindruckt weiter und Takedowns sind zu stark gewichtet: Wenn einer auf Euch schießt und der andere mit Euch prügelt, ist eine gefüllte Special-Leiste die einzige Hoffnung! Außerdem ist die Fahrmission gegen Ende zu lang. Zum Ausleihen und einmal Durchspielen ist die cool inszenierte Prügelaction aber okay.



PS3 Beim Schießen blickt Ihr Jason Bourne über die Schulter, mit einem Druck auf den rechten Analogstick wechselt Ihr die Seiten.

Schlag auf Schlag

Keine Frage: Die furios geschnittenen Schlägereien sehen cool aus. Große Kämpfer, feine Grafikdetails und die spektakulären Takedowns sind schön anzusehen, besonders, wenn Jason Gelenke verdreht oder Gegner krachend ins Levelinterieur pfeffert – sogar bis zu drei in Folge!

Das Problem bei der Sache: Mit zwei Tasten für schnelle und harte Schläge, die Ihr zu Dreier-Combos verknüpft, und einer weiteren zum Blocken ist das Kampfsystem sehr simpel. Haltet Ihr die Tasten gedrückt, führt Jason nicht blockbare Tritte aus, gelungene Manöver füllen Eure Takedown-Leiste. Daraus ergeben sich gerade einmal acht Combos, denn im Laufe seines Einsatzes lernt Jason keine neuen Moves. Besonders bei langwierigen Bossgegnern spielt sich das mitunter zäh: blocken und abwarten, Tastenhämmern, wieder blocken...

Im Gegensatz zu den stylischen Handgemengen sind die Schusswechsel Stangenware. Immerhin reiht Ihr auch hier bis zu drei Takedowns aneinander, um Feinde spektakulär abtreten zu lassen.

Die deutsche Version ist gekürzt, Knochenknacken und manche Takedowns wurden entfernt. *mh*

DAS BOURNE-KOMPLOTT

- » 3 Schwierigkeitsgrade
- » nur 1 Fahrmission
- » häufiger prügeln als schießen
- » deutsche Version gekürzt
- » komplett eingedeutscht
- » englischer Ton mit Franka Potente

SYSTEM-VERGLEICH

Die Bildrate der PS3-Version geht ganz selten in die Knie, bei der Xbox 360 läuft's einwandfrei. Die PS3 kopiert dafür vor Spielbeginn knapp 5 GB auf die Festplatte, wodurch sich Ladezeiten minimal verkürzen.

PlayStation 3		SPIELSPASS
Singleplayer	6 von 10	68 von 100
Multiplayer	–	
Grafik	7 von 10	
Sound	8 von 10	

Xbox 360		SPIELSPASS
Singleplayer	6 von 10	68 von 100
Multiplayer	–	
Grafik	7 von 10	
Sound	8 von 10	



PS3 Harte Kost: Verdrehte Gelenke und Blut spuckende Gegner gibt es auch in der deutschen Version.



360 Fahrmission: Auf der Flucht vor der Pariser Polizei bleibt wenig Zeit, den schönen Hintergrund zu bestaunen.

Family Ski

Namco-Bandais familienfreundliches Skigebiet eröffnet dieser Tage auch hierzulande seine Pisten. Auf neun unterschiedlichen Abfahrten unterschiedlichen Schwierigkeitsgrades zeigt Ihr Euer Können. Das gesamte 'Happy Ski'-Gebiet steht Euch von Anfang an offen. Per abbrechbarer Liftfahrt oder Übersichtkarte erreicht Ihr Buckelpisten, ausladende Pulverschneebahnen oder einschüchternde Eispassagen. Wer das "Wii Fit"-Balance-Board zu Hause hat, darf Richtungskorrekturen per Pedes vornehmen, der Rest der Kontrolle geht mit Remote & Nunchuk-Kommandos von der Hand. Mehrspieler-Modi, Luftakrobatik und eine Mii-Fotokabine runden den Skispass ab. *mw*



INFOS

System	Wii
Entwickler	Namco Bandai, Japan
Hersteller	Nintendo
Genre	Sportspiel
Termin	Im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-4

Wii — SPIELSPASS **80** von 100

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	6 von 7
Sound	6 von 10

Ninja Gaiden: Dragon Sword

Rund zwei Monate nach den Amerikanern metzeln auch Europäer mit Ryu Hayabusa Dämonen-Scharen nieder. "Ninja Gaiden" begeistert durch die fantastische audio-visuelle Präsentation und den blitzschnellen Spielablauf. Der Titel nutzt sämtliche Vorzüge des Nintendo Handhelds: Gesteuert wird ausschließlich per Stylus und Touchscreen, der zweite Bildschirm zeigt stets eine Karte an. Sogar das Mikro kommt zum Einsatz. Das Kampfsystem ist komplex und bietet viel Freiraum zum Experimentieren. Zu viele monotone Standard-Konfrontationen drücken den Spielspaß ein wenig, die herrlichen Cut-Scenes entschädigen dafür. Zurzeit das beste Action-Spiel für den DS! *jk*



INFOS

System	DS
Entwickler	Team Ninja, Japan
Hersteller	Ubisoft
Genre	Action
Termin	im Handel
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1

DS — SPIELSPASS **81** von 100

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	-
Grafik	7 von 7
Sound	8 von 10

Unreal Tournament III

Die Wartezeit bis zum Ablauf von Sonys Exklusiv-Deal wurde genutzt, um die Xbox-360-Version aufzumotzen. Einen Splitscreen-Modus gibt es ebenso wie frische Maps und Charaktere. Dafür fehlt die Möglichkeit, eigene Karten zu bauen. Die vorliegende Version ist geringfügig langsamer als das PS3-Pendant, bei geteiltem Schirm tritt das Spiel weiter auf die Bremse, Ruckler treten aber nie auf. Beleuchtung und Farben sind etwas kräftiger, Texturen dafür teilweise detailärmer. Trotzdem machen die sechs Modi extrem Laune, allen voran der fette Warfare-Modus. Die Alibi-Kampagne für Solisten leidet auch auf der Microsoft-Konsole unter der deutschen Synchro und dient wieder nur zum Üben. *mh*



INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Epic Games, USA
Hersteller	Midway
Genre	Ego-Shooter
Termin	4. Juli
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1-16

Xbox 360 — SPIELSPASS **86** von 100

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	9 von 10
Sound	8 von 10

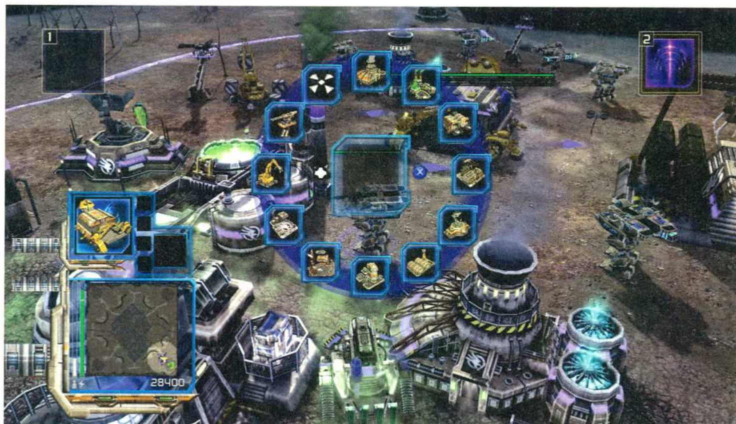
Command & Conquer 3: Kanes Rache

INFOS

System	360
Entwickler	Electronic Arts, USA
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Echtzeit-Strategie
Termin	im Handel
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1-4

FAZIT

Für Neulinge und Profis: Das eigenständig lauffähige Expansion-Pack ist der ideale Einstieg in die Strategiewelt.



360 Was wird als nächstes gebaut? Per Radialmenü gelingt die Auswahl blitzschnell.

Auf dem PC ist "Kanes Rache" lediglich ein Add-On, welches nicht ohne das "Command & Conquer 3"-Original läuft. Xbox-360-Feldherren erwerben dagegen zum selben Preis (zirka 30 Euro) ein eigenständiges Abenteuer: Ihr spielt den Aufstieg der Bruderschaft von Nod zwischen dem zweiten und dritten Tiberiumkrieg. Die Handlung wird wie in früheren Episoden von Schauspielern in Szene gesetzt, die sich in ihren Monologen etwas trocken präsentieren. Mit nur 13 Missionen ist die Kampagne allgemein nicht gerade umfangreich ausgefallen. Zusätzlich dürft Ihr diverse Herausforderungsszenarien spielen, per Xbox Live bis zu drei Mitspieler bekämpfen und die Multiplayer-Maps mit KI-Kumpanen üben.

Oliver Ehrle

Mit der Kampferfahrung von "Command & Conquer 3" im Rücken bietet "Kanes Rache" ein überschaubares Paket trickreicher Missionen, die auch Einsteiger mit hilfreichen Einweisungen ins Kampfgeschehen führen. Trotzdem sind die Aufgaben knackig und die Feinde clever, schnell erledigt Ihr keinen der Feldzüge. Zudem ist die Kontrolle im Zusammenspiel mit dem Zoom gewöhnungsbedürftig, etwas mehr Weitblick hätte nicht geschadet – wer sich in unbekanntem Gelände bewegt, verhaspelt sich schon mal mit der Perspektive. Für einen eigenständigen Titel ist "Kanes Rache" allerdings etwas knapp bemessen: Gerade wenn es am schönsten ist, ist die Kampagne auch schon vorbei – da trösten nur die vielen Multiplayer-Maps.

Wettrüsten der Supermächte

Wenn die Glaubensbrüder der Nod, die Armeen der GDI und die Scrin-Aliens aufeinander treffen, geht es immer um das Eine: Tiberium ist der Rohstoff des "Command & Conquer"-Universums. Es gilt, ihn flott abzubauen und den Erlös in Gebäuden und Einheiten zu investieren. Ihr beginnt mit der Basis und errichtet nacheinander Kraftwerk, Kaserne, Baukran, Technikzentrum und allerlei andere Institutionen. Diese ermöglichen wiederum die Produktion neuer Einrichtungen. So wächst Eure Siedlung zu einer mächtigen Festung, die ihr zunächst gegen Spähtrupps der Feinde verteidigt. Ihr produziert Geschütztürme, Kampfstationen und mobile Einheiten wie Soldaten verschiedenster Waffengattungen, wuchtige Kampfroboter und Jäger. Außerdem dürft Ihr Upgrades erwerben und mit den neuen Ultra-Einheiten maximale Verwüstung anrichten. Dabei müsst Ihr die Strecken zum nächsten Tiberiumvorkommen kontrollieren und das Gleichgewicht der Kräfte wahren: Die beste Verteidigungsanlage nützt nichts, wenn sie nicht mit Energie versorgt wird. Unter Beachtung wirtschaftlicher wie kampftaktischer Aspekte entwickelt Ihr so eine gewaltige Armee, die Ihr gegen die Basen der Kontrahenten in die Schlacht führt. Dazu lassen sich Truppenverbände bilden und dann mit einem Klick gemeinsam kommandieren. Dabei sind vielerlei Taktiken möglich, vom Großangriff bis zum Aushungern des Feindes durch Abschneiden der Nachschubwege. Die Auswahl von Produktion und Manövern erledigt Ihr komfortabel und fix über das neue Radialmenü: Wenn Ihr die Schultertaste drückt, werden alle möglichen Befehle im Kreis eingeblendet – mit dem Analogstick kann man sie dann flott anwählen. Bis die blitzschnelle Kontrolle der Einheiten auf dem Feld klappt, müsst Ihr allerdings etwas üben. *oe*



360 Die KI-Feldherren gehen aggressiv vor: Wer nicht blitzschnell Verteidigungslinien einrichtet, wird bald von todesmutigen Stoßtrupps bedrängt.



360 Wenn Ihr eine Front bildet, organisieren Unterstützungstruppen in der zweiten Reihe die Versorgung.



360 Die Truppentypen kontern sich gegenseitig aus: Seid stets auf überraschende Luftangriffe vorbereitet!

C&C3: KANES RACHE

- » wuchtige Echtzeit-Schlachten
- » viele Truppentypen, Gebäude und Upgrades
- » komfortable Menükontrolle
- » nur 13 Kampagnen-Missionen...
- » ...zum günstigen Preis

Xbox 360 — SPIELSPASS **78** von 100

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	8 von 10

Dragon Ball Z: Burst Limit

INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Namco-Bandai, Japan
Hersteller	Atari
Genre	Beat'em-Up
Termin	im Handel
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1-2

FAZIT

Mit schöner Anime-Optik, Online-Modus und solidem Kampfsytem taugt das Next-Gen-"Dragon Ball" für den kleinen Prügel-Hunger.



Jan Königsfeld

"Burst Limit" hat mich gut unterhalten. Die "Dragon Ball"-Serie bietet Beat'em-Up Kost jenseits traditioneller "Street Fighter"-Pfade: In der Luft schwebende Kämpfer, mit Cut-Scenes untermalte Special-Moves und ein derart ausgefallenes Charakterdesign findet Ihr sonst nur bei "Guilty Gear". Obwohl das Kampfsystem tiefgründig ist, lassen sich komplexe Manöver zu leicht durch Tastenhämmern ausführen – das schmälert den Langzeit-Reiz deutlich. Serien-Anhänger und Hobby-Prügler werden gut unterhalten, die Profis warten lieber auf "Soulcalibur IV" & Co.



PS3 Luftkampf wird in der "Dragon Ball"-Serie wörtlich genommen: Die Fights werden zu großen Teilen im Schwebe-Zustand ausgetragen.

Eines vorweg: Ich bin kein "Dragon Ball"-Fanboy, aber bekennender Beat'em-Up-Anhänger – daher war ich gespannt auf "Burst Limit".

Die Präsentation ist ein Augenschmaus: Die Cel-Shading Grafik sieht den gezeichneten Vorlagen zum Verwechseln ähnlich und die Lichteffekte der Specials machen richtig Laune. Ein Tutorial erklärt die Kniffe des Kampfsystems: Es gibt jede Menge Aktionsmöglichkeiten wie Konter und Rush-Attacks, die schnell von der Hand gehen. 'Drama-Pieces' sind in Cut-Scenes verpackte Special-Moves, die z.B. Eure Angriffe aufpowern. Durch das Ausrüsten verschiedener solcher 'Drama-Pieces' individualisiert Ihr Eure Fighter.

Solisten erkunden den 'Z Chronicles'-Modus: Verfolgt kleine Geschichten und bestreitet Matches mit vorgegebenen Charakteren. Nach dem Kampf wird die Leistung bewertet und Ihr mit Goodies belohnt. *jk*



360 Blur-Effekte untermalen schwere Treffer oder schnelle Bewegungen.

DRAGON BALL Z: BURST LIMIT

» grafisch perfekte Umsetzung der Anime-Vorlage
» viele Charaktere zum Freispielen...
» ...man beginnt aber mit nur 3 Kämpfern
» auch online spielbar

SYSTEM-VERGLEICH

Die zwei Versionen gleichen sich wie ein Ei dem anderen. Sowohl auf PS3 als auch auf Xbox 360 sehen die Fighter aus wie im Anime und ertönen im selben Klanggewand.

PlayStation 3		SPIELSPASS
Singleplayer	7 von 10	78 von 100
Multiplayer	8 von 10	
Grafik	7 von 10	
Sound	6 von 10	

Xbox 360		SPIELSPASS
Singleplayer	7 von 10	78 von 100
Multiplayer	8 von 10	
Grafik	7 von 10	
Sound	6 von 10	

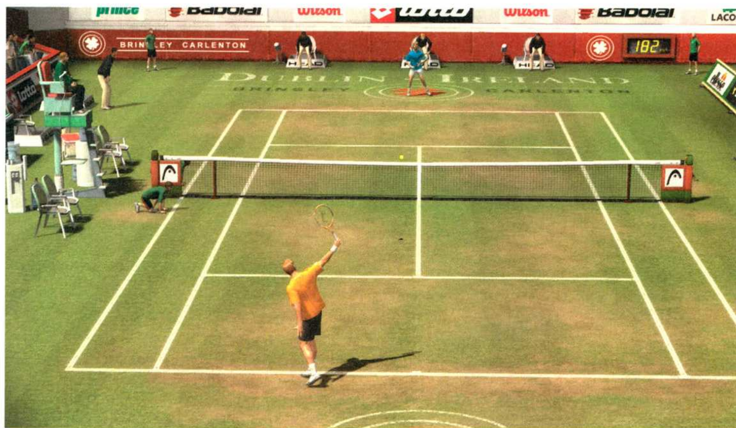
Top Spin 3

INFOS

System	PS3 / 360 / Wii / DS
Entwickler	PAM, Frankreich
Hersteller	Take 2
Genre	Sportspiel
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-4

FAZIT

Auf Realismus getrimmtes Tennisspiel mit vielversprechenden Ansätzen, das hauptsächlich an undynamischen Ballwechseln krankt.



360 Wer siegt im Duell der Filzball-Altmeister: Boris Becker oder Björn Borg?

Die "Top Spin"-Serie verfolgte schon immer einen realistischeren Ansatz als der Genre-Kollege "Virtua Tennis". Mit dem dritten Teil hat sich Entwickler PAM endgültig vom Arcade-Tennis verabschiedet. Vor allem das anspruchsvolle Schlagsystem setzt viele Trainingsstunden voraus: Euer Filzball-Profi schwingt sein Racket erst dann, wenn Ihr die Taste loslasst – bei den Vorgängern erfolgte der Schlag noch automatisch bei gedrücktem Knopf. Das Timing ist knifflig: Schwingt Ihr zu früh oder zu spät, bekommt Ihr keinen Druck hinter den Ball. Ohnehin wurde die Spielgeschwindigkeit im Vergleich zu den Vorgängern heruntergeschraubt. Selbst bei einem satt getroffenen Power-Schlag (via gehaltener Schultertaste) denkt Ihr Euch: "Das war jetzt alles?!" Nicht gerade befriedigend. Außerdem produziert Ihr mit den Spezialschlägen (für Kraft oder extreme Winkel) mehr 'Unforced Errors' als direkte Punkte.

Wo viel Licht...

Grafisch sind die Matches ordentlich in Szene gesetzt. Leider gibt es für jedes Lob auch einen Kritikpunkt: Die Spieler sind detaillierter als im Vorgänger, viele Stars erkennt man trotzdem nur auf den zweiten Blick (z.B. Andy Roddick). Bei längeren Ballwechseln fangen die Teilnehmer an zu schwitzen, laufen rot an und verdrecken mit Sand. Von der angepriesenen Auswirkung aufs Spiel merkt man jedoch kaum etwas. Die Stadien sind bei Grand Slams mit Zuschauern vollgestopft, Turnier-Atmosphäre hört sich dennoch anders an. Die Animationen der Spieler sind an sich lebensnah (etwa der Aufschlag von Boris Becker), die abgehackten Übergänge zwischen den Phasen stören indes. Mit dem Editor könnt Ihr Euch für den Karriere-Modus die schrägsten Typen erschaffen; das macht den uninspirierten Ablauf aber auch nicht besser. Da ist die Änderung willkommen, dass Ihr die Fähigkeiten Eures Charakters in Online-Partien ausbauen dürft – das war im zweiten Teil nicht möglich. Zu viel versprochen haben die Entwickler in puncto Wetterumschwung: Außer ein paar Wolken, die über den Platz ziehen, konnten wir keine Änderungen feststellen.

Mit mehr Feinschliff hätte aus "Top Spin 3" die Referenz in Sachen realistisches Tennis werden können. Was bleibt, ist ein ambitioniertes, in einigen Bereichen gescheitertes Projekt. Dasselbe gilt für die Wii-Version: Ihr habt nie das Gefühl, dass Eure Remote-Schwünge akkurat auf den Bildschirm übertragen werden, zäh spielt es sich obendrein. *ak*



André Kazmaier

"Top Spin 3" ist wie ein Roger Federer, der unter Krämpfen leidet: Potenzial ohne Ende, nur sieht man nicht viel davon. Das neue Schwungsystem klingt klasse, in der Praxis sorgt es für einen schweren Einstieg und zähe (weil langsam ablaufende) Ballwechsel. Nur wenn Ihr nach einem Schlag sofort wieder ausholt, bekommt Ihr Druck hinter die Filzkugel – Realismus ist etwas anderes. Spaß kommt bei mir nur auf, wenn ich Kollege Schmid über den Sandplatz scheuche – dann fühlt sich "Top Spin 3" zumindest in manchen Ballwechseln an wie echtes Tennis. Mein bitteres Fazit: "Top Spin 3" ist für den Vorgänger keine ernst zu nehmende Konkurrenz. Besser als der vergurkte Wii-Ableger sind die Next-Gen-Versionen aber allemal.



Matthias Schmid

Mein erster Eindruck war denkbar schlecht: Ich meckerte über lahme Ballwechsel, belächelte die Schneckensportler und störte mich an meiner grauenvollen Punkteausbeute. Zum Glück habe ich mich durchgebissen: Nachdem ich den realistischeren Ansatz verstanden und die Lektionen umgesetzt hatte, konnte ich den Gegner plötzlich von einer Ecke in die andere schicken. Auch die Stopbälle und Aufschläge mittels rechtem Analogstick fühlen sich natürlich an. Leider fehlt in fast allen Belangen das letzte Quäntchen Feinschliff, die Perfektion, welche z.B. "Pro Evolution Soccer" über "FIFA" hebt. Auf lange Sicht werde ich "Virtua Tennis 3" die Treue halten – der erfrischend andere Flirt mit "Top Spin 3" tut aber gut.

TOP SPIN 3

- neue, anspruchsvolle Schlagmechanik
- Online-Turniere auf PS3 und Xbox 360
- Minispiele auf Wii
- spielbare Legenden: Björn Borg, Boris Becker, Monica Seles, Justine Henin
- PS3-exklusiv: Rafael Nadal

SYSTEM-VERGLEICH

Die PS3- und Xbox-360-Fassungen schenken sich nichts: Die Grafik ist identisch, die Ladezeiten sind quasi gleich lang. Die Wii-Version hinkt visuell hinterher; außerdem fehlen ihr Online- und Karriere-Modus.

PlayStation 3		SPIELSPASS
Singleplayer	7 von 10	75 von 100
Multiplayer	8 von 10	
Grafik	7 von 10	
Sound	5 von 10	

Xbox 360		SPIELSPASS
Singleplayer	7 von 10	75 von 100
Multiplayer	8 von 10	
Grafik	7 von 10	
Sound	5 von 10	

Wii		SPIELSPASS
Singleplayer	6 von 10	64 von 100
Multiplayer	7 von 10	
Grafik	4 von 7	
Sound	5 von 10	



Wii Realistisch dank Wii-Remote-Steuerung? Nicht wirklich. Auch hier fallen die Ballwechsel zu undynamisch aus.



PS3 Schade, dass man nicht alle Profis so gut erkennt wie den PS3-Exklusiv-Charakter Rafael Nadal.

Lego Indiana Jones



Wii Indys Peitsche kommt vielseitig zum Einsatz: Legt Schalter um, hangelt Euch an Vorsprüngen empor oder wickelt Gegner ein.



DS Der junge Lego Indy sucht blaue Klötze und schaltet neue Wege frei.

INFOS

System	PS2 / PS3 / 360 / Wii / PSP / DS
Entwickler	Traveller's Tales, England
Hersteller	LucasArts
Genre	Action
Termin	6. Juni
USK	ab 6 Jahren
Spieler	1-2

FAZIT

Routinierter Klötzchenspaß für Jung und Alt mit stimmiger Grafik, einsteigerfreundlichem Schwierigkeitsgrad und Koop-Rätseln.

Für jeden der drei Filme gibt es sechs Abschnitte, dazu unzählige versteckte Extras zum Aufspüren, Kaufen und Freischalten. Das Grundprinzip ist auf jedem System gleich, einzig die DS-Version tanzt mit exklusiven Minispielen, Mikro-Unterstützung und Touchscreen-Spielereien aus der Reihe. Alle Versionen bieten den gelungenen Zweispieler-Modus, der mehr auf Teamarbeit setzt als die "Lego Star Wars"-Titel. Dafür kennt man viele Ideen bereits aus besagtem Sternenkrieg, denn frische Elemente sind selten. Dennoch sorgt der knuffige Mix aus simplen Knobeleien, Kämpfen und exzessiver Steinchen-Sammelei für unterhaltsame Stunden, vor allem können hier Eltern mit ihren Kindern unbesorgt gemeinsam auf Abenteuerreise gehen. *mh*

Michael Herde

Mir macht der Klötzchen-Indy eine Menge Spaß, egal auf welcher Konsole. Die DS-Version gefällt mir dank der gelungenen Einbindung der Handheld-Eigenheiten am besten, wenngleich der KI-Kumpan ein rechter Depp ist. Das gilt zwar auch für die anderen Versionen, bei denen ist aber kein zweites Modul für den Mehrspieler-Modus nötig. Die erklärenden Einblendungen hätte man kindgerechter gestalten können, ansonsten gibt es nichts zu meckern. Wer "Lego Star Wars" mochte, hat wieder viel Spaß!

LEGO INDIANA JONES

- » 18 reguläre Abschnitte + 3 geheime
- » Original-Soundtrack
- » exklusive Fahrpassagen und Minispiele für DS
- » gewaltfreies Rätseln, Sammeln, Kämpfen für Groß und Klein

SYSTEM-VERGLEICH

Bis auf die DS-Fassung unterscheiden sich die Versionen kaum: Die PS2-Variante hat die längsten Ladezeiten, das PS3-Pendant ist am schönsten und kommt ohne Installation aus. Beim Wii-Indy gibt es keine Minispiele.

	Singleplayer	Multiplayer	Grafik	Sound	SPIELSPASS
PlayStation 2	7 von 10	8 von 10	4 von 6	6 von 10	75 von 100
PlayStation 3	7 von 10	8 von 10	5 von 10	6 von 10	75 von 100
Wii	7 von 10	8 von 10	4 von 7	6 von 10	75 von 100
PSP	7 von 10	8 von 10	5 von 10	6 von 10	75 von 100
DS	7 von 10	8 von 10	5 von 7	6 von 10	78 von 100

Secret Agent Clank

INFOS

System	PSP
Entwickler	High Impact Games, USA
Hersteller	Sony
Genre	Jump'n'Run
Termin	im Handel
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Gewitzte Rollenumkehr beim Hüpf- und Ballerduo: etwas weniger knallig als früher, dafür mit netten Ideen versehen.



PSP Geduld ist gefragt: Bei Beschattungsaufgaben geht mit offensiver Spielweise gar nichts.

Die PSP als Emanzipationshilfe: Schon Daxter durfte hier mit einem Solo-Abenteuer seine alleinige Heldentauglichkeit beweisen, jetzt steht ein weiterer Sony-Sidekick im mobilen Mittelpunkt. "Secret Agent Clank" ist die Geschichte des kleinen Roboters – Held Ratchet muss zurückstecken.

Letzterer hat nämlich ein Problem: Er soll einen Diebstahl begangen haben und wandert deshalb in den Knast. Clanks Ziel ist es nun, Beweise dafür zu finden, dass eine Verschwörung dahinter steckt. Spielerisch wurde das bewährte Serien-Konzept natürlich nicht über Bord geworfen, aber an die ungewohnte Hauptfigur angepasst. So nehmen wilde Ballereien einen geringeren Umfang ein, dafür müsst Ihr mehr schleichen und bedachter vorgehen. Dabei helfen Agenten-Gadgets, mit denen Ihr z.B. mobile Holo-Tarnungen aktiviert, ebenso wie die nun auch eigenständig agierenden Winzhelfer und verbesserte Werkzeuge. Schlösser knackt Ihr diesmal etwa per Knobeleinlage statt via Geschicklichkeitstest.



PSP Ratchet muss sich im Knast seiner Haut erwehren – Serien-Fans erkennen die Arenakämpfe als Vorlage.



PSP Witzige Einlagen: Ihr spielt Captain Qwarks Helden-Hirngespinste als Bosskämpfe nach.

Rhythmus im Blechblut

Immer wieder geht es auch um Spion-Aktivitäten wie Tänze und Pokerrunden mit Feinden, die in klassische Knopfdrück-Einlagen ähnlich einem Musikspiel eingebettet sind – nicht schlecht, aber etwas zu oft und lange eingesetzt. Obwohl auch Clank mit Wummen gut umgehen kann, sind Ballerabschnitte überwiegend bei den anderen beiden spielbaren Charakteren angesiedelt: Das Abenteuer springt immer wieder zu Ratchet, der im Gefängnis gegen seine Mithäftlinge in Arenakämpfen bestehen muss. Dritter im Bunde ist Dumpfbacke Captain Qwark, der seine vermeintlichen Memoiren erzählt, die Ihr prompt als lebendig gewordene Bossduelle absolviert.

Auch diesmal sorgen humorvolle Zwischensequenzen für Schmunzler und die etwas überladene PSP-Steuerung für gelegentliche Konfusion, doch das lässt sich verschmerzen: "Secret Agent Clank" macht ein paar Dinge neu und ansonsten Altbekanntes gewohnt gut. *us*



PSP Während Hoverboard-Rennen nach bekanntem Schema ablaufen, sind die Winzrobos nun flexibler.



Ulrich Steppberger

Obwohl vieles anders ist, beschleicht mich bei "Secret Agent Clank" ein Déjà-vu-Gefühl: Trotz aller Änderungen erinnert es stark an den Vorgänger "Size Matters". Dass tatsächlich mal der kleine Roboter im Mittelpunkt steht, bietet Gelegenheit für frische Ideen, die aber stellenweise überstrapaziert werden: Gerade die Rhythmusaufgaben sind anfangs nett, ziehen sich aber in der Regel zu lange hin. Bei den Schleicheinlagen vermisse ich häufigere Checkpoints, während die traditionell angehauchten Ballereien mit Ratchet und Qwark nichts Neues bieten, aber einfach Laune machen. Technisch gibt es erneut wenig zu meckern, nicht nur Fans der Serien werden sehr gut bedient – "Daxter" bleibt dennoch besser.



PSP Die Rhythmuseinlagen sind Clanks Allzweckwaffe: Damit kann er tanzen, Poker spielen und sogar Sicherheitssysteme akrobatisch überwinden.

SECRET AGENT CLANK

» diesmal mit dem Mini-Robo als Star
» Ratchet und erstmals (in 3D) Captain in einigen Abschnitten spielbar
» mehr Schleichen, etwas weniger Ballern
» Missionen mit Rhythmusspiel-Charakter
» wie immer zahllose Bonus-Geheimnisse

PSP	
Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	8 von 10
Sound	8 von 10

SPIELSPASS 82 von 100

Test-Details

PlayStation 2

Titel	Spielspaß	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	Sound	16:9	60 Hz	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
Lego Indiana Jones: Die legendären Abenteuer	75	1-2	-	-	einstellbar	Stereo	X	-	-	einfach	30 Euro

PlayStation 3

Titel	Spielspaß	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	4:3 TV	Sixaxis	Festplatte	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
Battlefield: Bad Company	85	1	2-24	einstellbar	einstellbar	-	-	X	-	einstellbar	70/80 Euro
Bourne-Komplott, Das	68	1	-	einstellbar	einstellbar	X	-	X	-	einstellbar	60 Euro
Dragon Ball Z: Burst Limit	78	1-2	2	Englisch	einstellbar	X	-	-	-	einfach	60 Euro
Enemy Territory: Quake Wars	71	1	2-16	einstellbar	einstellbar	X	-	X	-	einstellbar	70 Euro
Lego Indiana Jones: Die legendären Abenteuer	75	1-2	-	-	einstellbar	X	-	-	-	einfach	60 Euro
Top Spin 3	75	1-4	2-4	je nach Spielstätte	einstellbar	X	-	-	-	einstellbar	60 Euro

Xbox 360

Titel	Spielspaß	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	4:3 TV	50 Hz	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
Alone in the Dark	63	1	-	einstellbar	einstellbar	-	-	-	stark schwankend	70/90 Euro
Battlefield: Bad Company	85	1	2-24	einstellbar	einstellbar	-	X	-	einstellbar	70/80 Euro
Bourne-Komplott, Das	68	1	-	einstellbar	einstellbar	X	X	-	einstellbar	60 Euro
Command & Conquer 3: Kanes Rache	78	1-4	2-4	Deutsch	Deutsch	-	-	-	mittel	30 Euro
Dragon Ball Z: Burst Limit	78	1-2	2	Englisch	einstellbar	X	-	-	einfach	60 Euro
Enemy Territory: Quake Wars	70	1	2-16	einstellbar	einstellbar	X	-	-	einstellbar	70 Euro
Kung Fu Panda	63	1-4	-	einstellbar	einstellbar	X	X	-	einfach	60 Euro
Top Spin 3	75	1-4	2-4	je nach Spielstätte	einstellbar	X	-	-	einstellbar	60 Euro
Unreal Tournament III	86	1-2	2-16	einstellbar	einstellbar	X	X	-	einstellbar	60 Euro

Wii

Titel	Spielspaß	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	Sound	16:9	60 Hz	Progressiv	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
Family Ski	80	4	-	-	einstellbar	Stereo	X	X	X	Balance Board	mittel	50 Euro
Lego Indiana Jones: Die legendären Abenteuer	75	1-2	-	-	einstellbar	Stereo	X	X	X	-	einfach	60 Euro
Super Smash Bros. Brawl	88	1-4	2-4	einstellbar	einstellbar	Stereo	X	X	X	-	mittel	50 Euro
Top Spin 3	64	1-4	-	Englisch	einstellbar	Stereo	X	X	X	-	einstellbar	40 Euro
We Love Golf!	64	1-4	2	Englisch	einstellbar	Stereo	X	X	X	-	mittel	50 Euro

PSP

Titel	Spielspaß	Spieler lokal	Spieler online	Game-Sharing	Sprache	Text	Schwierigkeit	Preis
Lego Indiana Jones: Die legendären Abenteuer	75	1-2	-	-	-	Englisch	einfach	40 Euro
Secret Agent Clank	82	1	-	-	einstellbar	einstellbar	mittel	40 Euro

DS

Titel	Spielspaß	Spieler lokal	Spieler online	Game-Sharing	Sprache	Text	Schwierigkeit	Preis
Final Fantasy Tactics A2: Grimoire of the Rift	88	1	-	-	-	einstellbar	schwer	40 Euro
Lego Indiana Jones: Die legendären Abenteuer	78	1-2	-	-	-	einstellbar	einfach	40 Euro
Ninja Gaiden: Dragon Sword	81	1	-	-	Japanisch	deutsch	mittel	40 Euro
Pokémon Mystery Dungeon: Erkundungsteam...	70	1	-	-	-	einstellbar	einfach	40 Euro

IM HANDEL

PLAYSTATION 2

TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS	TEST
Alone in the Dark	Atari	Action-Adventure	50 Euro	-
Hot Wheels: Beat That!	Activision	Rennspiel	30 Euro	-
Kung Fu Panda	Activision	Action-Adventure	40 Euro	-
Lego Indiana Jones: Die legendären Abenteuer	Activision	Action	30 Euro	Seite 63
Metropolismania 2	Natsume	Simulation	20 Euro	-
NASCAR 09	Electronic Arts	Rennspiel	60 Euro	-
SBK-08 Superbike World Championship	Black Bean	Rennspiel	30 Euro	-
Soul Nomad and the World Eaters	THQ	Action	40 Euro	-
Unglaubliche Hulk, Der	Sega	Action	50 Euro	-
World Series of Poker 2008	Activision	Denkspiel	30 Euro	-

PLAYSTATION 3

TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS	TEST
Battlefield: Bad Company	Electronic Arts	Ego-Shooter	70 Euro	Seite 54
Bejing 2008	Sega	Sportspiel	70 Euro	-
Bourne Komplott, Das	Vivendi	Action	60 Euro	Seite 58
Civilization Revolution	Take 2	Strategie	60 Euro	07/08
Dragon Ball Z: Burst Limit	Atari	Beat'em-Up	60 Euro	Seite 61
Guitar Hero: Aerosmith	Activision	Musikspiel	70 Euro	-
Kung Fu Panda	Activision	Action-Adventure	60 Euro	-
Lego Indiana Jones: Die legendären Abenteuer	Activision	Action	60 Euro	Seite 63
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	Konami	Action-Adventure	65 Euro	07/08
NASCAR 09	Electronic Arts	Rennspiel	70 Euro	-
Overlord: Raising Hell	Codemasters	Action-Adventure	60 Euro	-
Rainbow Six Vegas 2	Ubisoft	Ego-Shooter	45 Euro	05/08
Top Spin 3	Take 2	Sportspiel	60 Euro	Seite 62
Unglaubliche Hulk, Der	Sega	Action	60 Euro	-
World Series of Poker 2008	Activision	Denkspiel	40 Euro	-

XBOX 360

TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS	TEST
Alone in the Dark	Atari	Action-Adventure	60 Euro	Seite 52
Battlefield: Bad Company	Electronic Arts	Ego-Shooter	70 Euro	Seite 54
Bejing 2008	Sega	Sportspiel	70 Euro	-
Bourne Komplott, Das	Vivendi	Action	60 Euro	Seite 58
Civilization Revolution	Take 2	Strategie	60 Euro	07/08
Command & Conquer 3: Kanes Rache	Electronic Arts	Strategie	30 Euro	Seite 60
Dragon Ball Z: Burst Limit	Atari	Beat'em-Up	60 Euro	Seite 61
Guitar Hero: Aerosmith	Activision	Musikspiel	70 Euro	-
Hot Wheels: Beat That!	Activision	Rennspiel	40 Euro	-
Kung Fu Panda	Activision	Action-Adventure	60 Euro	Seite 49
Lego Indiana Jones: Die legendären Abenteuer	Activision	Action	60 Euro	07/08
Lost Planet: Extreme Condition - Colonies Edition	Capcom	Action	30 Euro	-
PDC World Championship Darts 08	Oxygen	Sportspiel	45 Euro	-
Rainbow Six Vegas 2	Ubisoft	Ego-Shooter	45 Euro	05/08
SBK-08 Superbike World Championship	Black Bean	Rennspiel	60 Euro	-
Top Spin 3	Take 2	Sportspiel	60 Euro	Seite 62
Unglaubliche Hulk, Der	Sega	Action	60 Euro	-
World Series of Poker 2008	Activision	Denkspiel	40 Euro	-

Wii

TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS	TEST
Alone in the Dark	Atari	Action-Adventure	60 Euro	-
Death jr. - Root of Evil	Eidos	Jump'n'Run	40 Euro	-
Emergency Heroes	Ubisoft	Rennspiel	30 Euro	-
Family Ski	Nintendo	Sportspiel	50 Euro	Seite 59
Guitar Hero: Aerosmith	Activision	Musikspiel	60 Euro	-
Hot Wheels: Beat That!	Activision	Rennspiel	40 Euro	-
Kung Fu Panda	Activision	Action-Adventure	50 Euro	-
Lego Indiana Jones: Die legendären Abenteuer	Activision	Action	60 Euro	Seite 63
Okami	Capcom	Action-Adventure	45 Euro	07/08
Pool Party	South Peak	Sportspiel	40 Euro	-
Sports Island	Konami	Sportspiel	30 Euro	07/08
Super Smash Bros. Brawl	Nintendo	Beat'em-Up	50 Euro	Seite 46
Top Spin 3	Take 2	Sportspiel	40 Euro	Seite 62
Unglaubliche Hulk, Der	Sega	Action	50 Euro	-
Wacky Races: Crash and Dash	Eidos	Rennspiel	50 Euro	-

DS

TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS	TEST
Asterix: Brain Training	Atari	Denkspiel	40 Euro	-
Commando: Steel Disaster	Lexicon	Action	40 Euro	-
Dementium: Die Anstalt	Gamecock	Action	40 Euro	-
Ecolis - Rette den Wald	Eidos	Simulation	40 Euro	-
Etrian Odyssey	Nintendo	Rollenspiel	40 Euro	-
Final Fantasy Tactics A2: Grimoire of the Rift	Square Enix	Strategie	40 Euro	07/08
Fizz	Lexicon	Denkspiel	20 Euro	-
Hot Wheels: Beat That!	Activision	Rennspiel	40 Euro	-
Insecticide	Gamecock	Action	40 Euro	-
Jackass: Das Spiel	Empire	Geschicklichkeit	40 Euro	-
Jewel Master: Cradle of Rome	Rondomedia	Denkspiel	30 Euro	-
Joint Task Force	Lexicon	Strategie	40 Euro	-
Kochkurs: Was wollen wir heute kochen?	Nintendo	Simulation	30 Euro	Seite 67
Kung Fu Panda	Activision	Action-Adventure	40 Euro	-
Lego Indiana Jones: Die legendären Abenteuer	Activision	Action	40 Euro	Seite 63
Looney Tunes	Eidos	Geschicklichkeit	30 Euro	-
Mein Vital-Coach	Ubisoft	Simulation	40 Euro	Seite 67
Midnight Play! Pack	Ubisoft	Spielesammlung	30 Euro	Seite 67
New International Track & Field	Konami	Sportspiel	40 Euro	07/08
Ninja Gaiden: Dragon Sword	Ubisoft	Action-Adventure	40 Euro	Seite 59
Prof. Brainmaniac	White Park Bay	Denkspiel	30 Euro	-
Race Driver GRID	Codemasters	Rennspiel	40 Euro	07/08
Soul Bubbles	Eidos	Geschicklichkeit	40 Euro	07/08
Stratego Next Edition	Ubisoft	Denkspiel	30 Euro	-
Unglaubliche Hulk, Der	Sega	Action	40 Euro	-
World Series of Poker 2008	Activision	Denkspiel	40 Euro	-

» Ausgewählte Casual Games

Kochkurs: Was wollen wir heute kochen? — DS



Eine schönne gutte Tag un' erzlisch willkommen in meine Kochstudio. Als Assistent abe isch eute die Programm "Koschkurs" gewählt, zusamen wollen wir etwas Läckeres subereiten. Über 240 Resepte aus die ganze Welt finden sisch auf nur eine Modul - fantastique! Un die Bedienung: Abt Ihr während des Kochens mal schmutzische Ände, dann 'blättert' mit Euere Stimme um - jede Speise wird in 15 bis 30 Einselschritten sähr detailliert erklärt. Für Gäste, die die Fleisch odä die Fisch nicht möggen, dürft Ihr diese Sutaten einfasch markieren, dann wisst Ihr immä, in welsche Gerischt sie drinne sind. Mon dieu - welsch eine Auswahl: Ihr kocht Esse aus die ganze Welt, sum Beispiel thailändische Vorspeisen oder Naschspeisen von die ganse Italien. Leckär Bilder maschen jede Menge Unger un die praktische Tipps und Anleitungsvideos elfen sogar die größte Tolpatsch in die Cuisine. Müsst Ihr auf Euere Gewischt aschten, legt einfasch Kaloriengrenzen fäst. Abt Ihr Sutaten nischt in die Küsche, benutst die integrierte Einkaufssättel. Formidable! Eure Maitre MÄN!ÄC



Mein Vital-Coach — DS



Ubisoft macht den DS zum Trainer, der Eure Leistung kontrolliert: Das beiliegende Pedometer (siehe unten) wird an den Gürtel geklemmt und misst Eure Schritte bei belebenden Spaziergängen. Diese sind Basis eines Trainingsprogramms, das Euch in ein gesünderes Leben begleiten soll: Immer dabei ist der Trainer - ein kleines Strichmännchen, das tägliche Aufgaben stellt und in Lektionen Euer Wissen über Gesundheit und Ernährung erweitert. Durch Fragen nach Euren Vorlieben ermittelt er aus 500 Übungen ein individuelles Trainingsprogramm, dessen Aufgaben von allerlei Leibesübungen bis zum Verzicht auf Nahrungsmittel wie Salz und Zucker reicht. Sämtliche Erfolge werden in Vitalkilometer umgerechnet, an Meilensteinen macht Euch der Trainer mit neuen Elementen bekannt. Ein Ernährungsberater und vier Quizspiele runden das Paket ab: "Mein Vital-Coach" motiviert mit putziger Aufmachung und teilweise echter Trainingskontrolle - das spornt Bewegungsmuffel an.



Midnight Play! Pack — DS



Eine etwas kurios zusammengewürfelte Spielesammlung verbirgt sich hinter Ubisofts "Midnight Play! Pack". Fünf Disziplinen stehen zur Wahl, die teilweise nicht viel gemeinsam haben - Billard und Bowling sind für Kneipensportler, auch Poker (natürlich die beliebte 'Texas Hold'em'-Variante) kann man sich noch vorstellen. Aber wie passen da Solitaire (in zahlreichen Spielarten) und ein "Breakout"-Verschnitt hinein? Spielerisch sind vor allem letztere beiden Vertreter gelungen, zumal das Nachtclub-Drumherum eine eigene Note hat. Für Zwischendurch bekommt Ihr hier überraschend viel fürs Geld.

PSP

TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS	TEST
ATV Offroad Fury Pro	Sony	Rennspiel	40 Euro	-
Crisis Core: Final Fantasy VII	Square Enix	Rollenspiel	40 Euro	07/08
Everybody's Golf 2	Sony	Sportspiel	30 Euro	07/08
Lego Indiana Jones: Die legendären Abenteuer	Activision	Action	40 Euro	Seite 63
SBK-08 Superbike World Championship	Black Bean	Rennspiel	40 Euro	-
Secret Agent Clank	Sony	Action	40 Euro	Seite 64
Tour de France 2008	Focus	Simulation	40 Euro	-
World Series of Poker 2008	Activision	Denkspiel	30 Euro	-

Grand Theft Auto IV

» Liberty City Story

Ihr habt "GTA IV" durchgespielt und kurvt gelangweilt durch Liberty City? Begleitet Niko Bellic auf einer Reise zu den verrücktesten Orten der Rockstar-Metropole und darüber hinaus!

1 » Menschen-Dart

DOBRYJ DJEN! Mein Name ist Niko Bellic und heute Nacht geh' ich vor die Hunde. Ich stehe am Geländer der **Northwood Heights Bridge** und sehe den Booten und Yachten zu. Früher hätte ich was drum gegeben, so ein Ding steuern zu dürfen. Heute sind mir die geleckten Yuppies mit ihren Nussschalen egal. Gerade mal als Zielscheibe taugen die noch. Das Spiel heißt Menschen-Dart. Ich bin der Pfeil. Ich springe ab. Alles rast vorbei. Keine Zeit nachzudenken, muss auf das Boot zielen. Dann prallt mein Körper vom Deck ab. Roter Blitz. Dann Wasser. Landen geht nicht. Sorry, Menschen-Dart ist in diesem Spiel nicht vorgesehen. Was soll ich denn bloß mit mir anstellen? Ab zur fetten Internet-Tante!

2 » www.whattheydonotwantyoutoknow.com

Zur dicken Internet-Frau bin ich immer besonders freundlich, dann lässt sie mich umsonst surfen. Hab' irgendwo diese Adresse aufgeschnappt: www.whattheydonotwantyoutoknow.com. Damit wird einem angeblich alles angezeigt, was Liberty City zu bieten hat. Sprungschanzen, ein paar gutgebaute BLJAD und diese gurrenden, verseuchten Luftratten. Ich blicke auf die Karte, irgendwas muss es hier für mich doch noch zu tun geben. Die Stadt der Freiheit. Ja klar. BLIN! Sagt man nicht, weiß ich. Mach ich aber trotzdem. Plötzlich finde ich etwas auf der Karte. Einen Ort, an den man legal nicht kommt. Riecht nach Abenteuer. Ich bin dann mal weg und auf dem Weg zum...

3 » Flughafen Stunt-Parcours

Geil! Die rot-weiß gestreiften Begrenzungen der beiden Landebahnen des **Francis International Airport** im Osten der Stadt sind Mega-Schanzen! Die Piste nach Nordwesten ist besonders krass, weil davor im Wasser ein Lastkahn mit Kisten dümpelt. Perfekt! Schnell zum Versteck und den roten Comet besteigen, den mir gestern so ein Hip-Hop-Heini schenken durfte. Sobald ich in das Flughafen-Gelände eindringe, spielen die Bullen verrückt. Egal! Die sind eh langsamer als mein Auto. Zwei Drittel der Landebahn mit Vollgas nehmen, am Mittelstreifen orientieren, um gerade abzuspringen und: DAWAI, DAWAI...

4 » Flucht ins Nichts

...DAWAI! Wie gesagt, geil! Dumm nur, dass ich jetzt vier Sterne habe und ein Polizeiboot das Feuer eröffnet. Ich hechte ins Wasser und kraule zurück zum Flughafen. Nicht weit von der Sprungschanze entfernt steht ein Annihilator. DASSWIDAN'JA, Bullen. Spontan entschließe ich mich, Liberty City auf dem Luftweg zu verlassen, doch auch nach mehreren Minuten zeigt sich keine andere Stadt am Horizont. Wasser bis zum Abkotzen! Ich springe aus dem Heli, um Schluss zu machen, doch das Meer dämpft meinen Aufprall. Nur ein einsames Bullenboot dümpelt hier rum, mit apathischen Cops an Bord. Boot kapern, Gas geben, zurück zur Stadt!



5 » Skydiving

Jetzt weiß ich zwar, dass ich in Liberty City festsitze, aber wenigstens hab' ich mich beim Sprung aus dem Helikopter mal wieder lebendig gefühlt. Das bringt mich spontan auf eine Idee: Menschen-Dart aus 500 Metern Höhe! Nördlich von **Alderney**, bei den Villen, finde ich einen geeigneten, rechteckigen Swimming Pool. Im Tiefflug richte ich den Hubschrauber ein wenig rechts vom Becken aus und lasse ihn dann Höhe gewinnen, ohne dass er in eine Richtung abdriftet. Hoch über Liberty City steige ich dann aus. Der freie Fall ist atemberaubend. Im Flug muss ich an meine vergangenen Abenteuer denken: Roman, Michelle, der bescheuerte Brucie. Warum konnte ich nicht... PLATSCH! (Dieser Stunt basiert auf der brillanten "GTA"-Montage unseres Lesers Pascal Andersen alias Ben Buja. Bestaunt seine Künste unter http://uk.youtube.com/watch?v=e6fvu-FRiGU).

6 » Achterbahn

Wenn man einmal die Grenzen dieses Drecksloches verlassen hat, ist einem alles wurscht. Jetzt probiere ich alles aus. Mit einem Auto auf den Achterbahngleisen von **Funland**, dem leerstehenden Vergnügungspark. Geht angeblich nicht. Bullshit! Kompakte Karre mit fetten Reifen, den Zaun von der Cocket Ave aus im Osten plattmachen und rein ins Vergnügen. Ich fahre parallel zur Straße und finde den Einstieg. Ein bisschen Rumrangieren und DAT' GASS! Schon rattert mein SUV durch Steilkurven und halsbrecherische Abfahrten. Unterwegs fällt mir ein Friedhof für ausgeschlachtete gelbe Schulbusse auf. Irgendwie komisch, dass es in der ganzen Stadt keine Kinder gibt. Mir wird mulmig. Von irgendwoher höre ich ein lautes Pochen. Ich haue ab.



7 » Skatepark

Ziellos kurve ich durch diese gruselige Geisterstadt. Im Westen des Bowling-Centers bei den **West River Docks** finde ich einen Skatepark. Blöd, dass es hier keine Skateboards gibt. MNJE FSSJO RAWNO. Die Motocross-Maschine tut's auch. Hier kann man Salti üben und Zweirad-Stunts ausprobieren. Nur die ganzen Hirnies auf der Hafenmole gehen mir auf den Sack. Die plärren immer gleich vor Angst, wenn ich an ihnen vorbeifahre, dabei ist doch ein Zaun zwischen uns. Dämliche Amerikaner, benehmen sich wie in einem Videospiel!

8 » Das Herz

Aber wenn die alle nur Spielfiguren sind? Was bin dann ich? Ich erinnere mich an meine Ankunft und verspüre plötzlich den Drang, die Statue of Happiness aufzusuchen. Dem Piloten bei den Heli-Tours eine aufs Maul gegeben und ab Richtung **Happiness Island**. Auf dem obersten Sims des Statuensockels kann man nicht landen, aber richtiges Abspringen hab' ich ja beim Menschen-Dart geübt. Da oben gibt es vier Türen und irgendwas pocht. Bei einer Tür steht was von: "No Hidden Content". Da geht's durch. Das Pochen wird lauter. Die Leiter rauf. Dann hängt vor mir an Ketten das blutige Herz dieser Stadt. Alles klar. Ich stürze mich den Sockel runter. FSSIWO CHAROSCHYWA! *mw*



Wii Fit

» im Langzeittest TEIL 2

Im zweiten Teil unseres Langzeittests geht es ans Eingemachte. Die Anfangs-Euphorie unserer drei Gastautorinnen ist verflogen, jetzt muss Nintendos Fitness-Programm zeigen, was es längerfristig auf dem Kasten hat. Lest die Tagebucheinträge unserer gestrengen Dreigestirns.

Ida, 23 Jahre – die Sportskanone

Die 'echten' Trainingsdisziplinen ließ ich diesen Monat immer häufiger links liegen. Langweilige und in meinen Augen teils falsche Trainingsanweisungen bei Yoga und Muskelübungen regten mich eher auf als an. Der Retter meiner "Wii Fit"-Motivation war deshalb ganz klar unsere interne Balance-Meisterschaft im Freundeskreis. Da unsere 'Gegner' selbst "Wii Fit" besitzen, mussten wir leider die Spielstände umständlich per Speicherkarte austauschen. Samstagnachmittage voller Rekordjagden beim Kugelballet oder der Snowboard-Strecke waren aber Entschädigung genug. Insgesamt ist "Wii Fit" also zur reinen Freizeitaktivität geworden. Muskelkater kann ich mir hier zwar auch holen, aber mit meinen realen Tanz- und Sportaktivitäten kann das weiße Brett eben nicht mithalten. Spaß macht's aber allemal.



Hannah, 27 Jahre – die Verspielte

Mein 'Schweinchen Fit' glänzt golden! Nach weiteren intensiven "Wii Fit"-Sessions merke ich, dass mich der sportliche Charakter der Konsole inzwischen immer stärker reizt. Normalerweise trainiere ich zuerst im Aerobic-Bereich und gehe danach zu den eher ruhigeren, mindestens aber genauso anstrengenden Yoga- und Muskelübungen über. Abschließend stelle ich mich dann dem Körpertest und fühle mich ungemein belohnt, wenn mein Ergebnis positiv ausfällt. Umso mehr freue ich mich über mein Balance Board, wenn ich mir vorstelle, stattdessen in einem Boxclub zwischen verschwitzten und vor Testosteron strotzenden Männern zu stehen. Da bleibe ich doch lieber im Wohnzimmer und höre mir am Ende der Tainingseinheit die Kommentare des virtuellen Boxtrainers an.





Simone, 30 Jahre – die Einsteigerin

Meist bin ich erst spät zum Training gekommen. Balance-Übungen scheinen zur fortgeschrittenen Stunde aber nicht so gut zu sein – prompt lande ich bei einem "Wii Fit"-Alter von 44 Jahren. Frustrierend, wenn man sich abends extra noch mal aufrafft. Da muss mein Mii doch gleich leiden, wird angeklickt und siehe da: Er reagiert auf das virtuelle Triezen mit Kopfschütteln, Stolpern und Hüpfen – spontan muss ich schmunzeln. Aerobic heitert mich unerwartet weiter auf: Wenn man sich beim Steppen gut anstellt, drehen sich die anderen Miis zu einem um und grinsen! Auch die Balancespiele sind besser als gedacht: spaßig aufgemacht und mit kleinen Überraschungen versehen (Hummel beim Flussspiel). Etwas farblos wirkt hingegen der Trainer bei Yoga und Muskelaufbau. Das reißt mich wenig mit – mein Favorit wechselt diesen Monat dementsprechend von Yoga auf Aerobic/Balance.





Rock Band
» das Drumkit am Mac

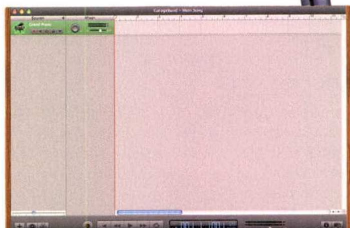
Wir zeigen Euch, wie Ihr mehr aus Eurem Plastik-Schlagzeug rausholen könnt: Spielt damit eigene Songs!



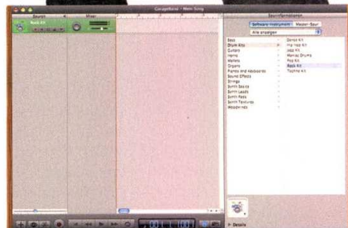
Was Ihr braucht, um loszulegen, ist das "Rock Band"-Drumkit, einen Apple Mac inklusive des Programms "GarageBand" (ist bei MacOS dabei) und zwei kostenlose Tools: den Xbox-360-Controller-Treiber (http://files.tattiebogle.net/360/360ControllerInstall.dmg) und den "GamePad Companion" (http://www.carvware.com).

Garage... was?

"GarageBand" ist ein Mac-exklusives Musik-Programm, mit dem Ihr selbst Songs aufnehmen und mixen könnt: entweder über angeschlossene echte Instrumente oder so genannte Software-Instrumente. Das sind Midi-Instrumente, die Ihr über ein Midi-Keyboard oder die Tastatur bedient. Öffnet das Programm, erstellt ein neues Projekt und Ihr seht **Bild 1**. Klickt rechts unten auf das kleine 'i' und auf der rechten Seite öffnet sich ein Fenster mit Informationen zu den Instrumenten, die Ihr hier auch ändern könnt: Klickt auf 'Drum Kits' und dann auf 'Rock Kit' (**Bild 2**). Öffnet nun die Musik-Tastatur (Shift+Apfel+K). Jetzt entlockt Ihr dem Midi-Schlagzeug Klänge, indem Ihr die Buchstaben auf der Tastatur drückt (**Bild 3**). Sucht Euch die Tasten für die Trommeln aus, die Ihr mit dem "Rock Band"-Drumkit bedienen wollt. Verändert gegebenenfalls den Ausschnitt der Klaviatur, um andere Klänge zu erhalten. Unsere Empfehlungen entnehmt Ihr der **Tabelle** rechts.



1» Das jungfräuliche "GarageBand"-Projekt: Obwohl das Programm viel bietet, ist es einfach zu bedienen.



2» Im Informations-Fenster wählt Ihr die Instrumente und ändert unter 'Details' die Klangeigenschaften.

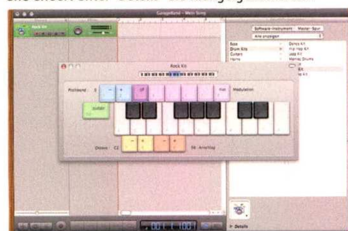
Key-Mapping

Schließt nun das Drumkit per USB an den Mac an, öffnet die Systemeinstellungen und geht zum "GamePad Companion" (steht unter "sonstige"). Hier wählt Ihr das "Harmonix Drumkit for Xbox 360" aus und weist den Buttons Tasten der Tastatur zu (**Bild 4**): Schlagt auf ein Feld der Drums, damit der Button angewählt ist. Unter 'Action' wählt Ihr 'single key' aus und werdet aufgefordert, eine Taste auf der Tastatur zu drücken (**Bild 5**). Nehmt hier entweder unsere Empfehlungen oder Euer eigenes Set-Up. Wichtig ist nur, dass Ihr im "GamePad Companion" immer ein Häkchen bei 'Key Repeat Off' macht. Es empfiehlt sich, auch dem Steuerkreuz Tasten zuzuweisen, damit Ihr später in der Klaviatur navigieren könnt (die Tastenbelegung findet Ihr ebenfalls in der **Tabelle**).

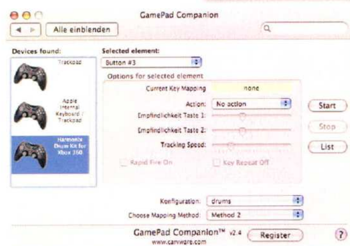
Habt Ihr allen Buttons Tasten der Tastatur zugewiesen, klickt Ihr noch auf Start. Wechselt nun wieder zum "GarageBand"-Fenster. Hier könnt Ihr auf das Drumkit hauen und der Ton kommt vom Mac! Mit dem Steuerkreuz ändert Ihr nun die Anschlagstärke und den Ausschnitt der Klaviatur.

Der Haken an der Sache ist die kleine Latenzzeit. Die bringt Euch manchmal aus dem Takt und macht das Mitspielen zu Liedern schwer. Spaß macht das Ganze aber trotzdem. *jk*

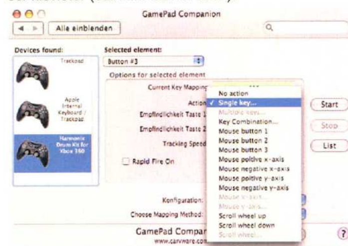
Die Tastenbelegung	
Bass-Drum	A
Snare	S
Hi-Hat	Z
Tom	L
Crash	Ö
Oben	C
Unten	V
Links	Y
Rechts	X



3» Über 'C' und 'V' ändert Ihr die eingeblendete Oktave der Klaviatur (das Mini-Klavier oben).



4» Über dieses Fenster weist Ihr den Buttons, bzw. den Feldern des Drumkits Tasten der Tastatur zu.



5» Schlagt das Feld des Drumkits an und es erscheint unter 'selected element'. Jetzt wählt eine 'Action' aus.

ONLINE

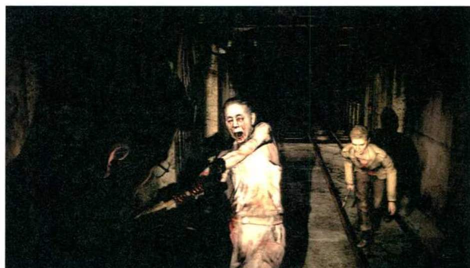
TEST DOWNLOAD-SPIEL

Siren: Blood Curse (Kapitel 1 = Episode 1-3)

PS3



PS3 Zwei Blickwinkel: Links seht Ihr das Geschehen aus der Perspektive Eures Charakters, rechts aus Zombie-Sicht – die Splitscreen-Funktion ist neu.



PS3 Jetzt schnell abdrücken! Pumpt Ihr die Heranstürmenden mit Blei voll, sacken sie realistisch zusammen – mit Blut wird nicht gespart!

Jetzt geht es los mit Spielen im Episoden-Format. Während Atari das neue "Alone in the Dark" noch auf einen Silberling presst, vertreibt Sony "Siren: Blood Curse" ab dem 24. Juli voraussichtlich nur als Download-Version über den PlayStation Store (in Japan gibt es eine Disc-Fassung). Die insgesamt zwölf Episoden unterteilen sich in vier Kapitel, die je 10 Euro kosten – oder Ihr kauft das komplette Spiel für 30 Euro. Der Preis ist fair, immerhin stellt "Siren" ein vollwertiges Spiel dar. Das erste Kapitel (also die Episoden 1-3) durften wir bereits testen.

Wer es noch nicht mitbekommen hat: "Blood Curse" ist ein Remake des 2004 erschienenen Titels "Forbidden Siren". Manch einer fragt sich jetzt: "Warum sollte ich mir ein Spiel zulegen, das damals von der MAN!AC mit 68% abgestraft wurde?" Ganz einfach: Weil Sony die Neuauflage nicht nur in ein zeitgemäßes HD-Kostüm gesteckt hat, sondern auch die Kritik bezüglich des Spielablaufs berücksichtigte. Doch zunächst zur Story: In einem japanischen Dorf wird ein US-Fernsehteam Zeuge einer grausamen Zeremonie samt Menschenopfer. Als ein zufällig anwesender Student in die perverse Party stolpert, geht es los: Fortan übernehmt Ihr in jedem Kapitel die Rolle einer anderen Person. Schon nach kurzer Spielzeit wird klar: Im Gegensatz zum aktuellen "Alone in the Dark" strömt durch die Adern von "Siren" klassisches Survival-Horror-Blut. Ihr schlagt Euch durch spärlich ausgeleuchtete Szenarien, pirscht Euch an eklige Shibitos (Zombie-Pendants) heran und erschlagt sie mit primitiven Werkzeugen. Das Innovative daran ist der Perspektivenwechsel: Auf Wunsch dürft Ihr durch die Augen eines Teamkameraden oder eines Shibito sehen. So seid Ihr über das Blickfeld und die Marschroute des Feindes im Bilde und huscht unbemerkt an ihnen vorbei.



PS3 Besser als im PS2-Original: Die Gesichter sind detaillierter und wirken nicht mehr so befremdlich wie die digitalisierten Schauspieler-Visagen.

Während Ihr Euch früher für eine Ansicht entscheiden musstet, könnt Ihr jetzt dank Splitscreen Euren Charakter steuern und gleichzeitig verfolgen, was der Shibito so treibt – praktisch. Des Weiteren wurde der harsche Schwierigkeitsgrad entschärft. Haben Euch die Gegner anno 2004 noch über große Distanzen und durch den dicksten Nebel erspäht, bemerken sie Euch jetzt nicht mal mehr, wenn Ihr mit eingeschalteter Funzel hinter ihnen steht. Klingt doof, sorgt aber für deutlich weniger Frust. Entlastung bringt auch die überarbeitete 3D-Karte, auf der Ihr nun endlich Euren eigenen Standpunkt erkennt. Grafisch ist das Ganze stimmungsvoll in Szene gesetzt: Schaurige Schattenspiele, blutrote Himmelszelte, morbide Holzhütten und erschreckend detaillierte Blutsauger sorgen im Zusammenspiel mit der "Silent Hill"-artigen Soundkulisse für Panik. Schade, dass sich viele Texturen anscheinend von der PS2 herübergerettet haben. Zudem sind viele Umgebungen etwas dunkel geraten und die Kamera fängt das Geschehen nicht immer optimal ein.

Die einzelnen Episoden sind schnell durchgespielt: Teil 1 habt Ihr nach einer Viertelstunde beendet. Bei Teil 2 und 3 flimmert nach 30 bis 40 Minuten die Vorschau auf den nächsten Teil über den Bildschirm. Etwas nervig: Ihr müsst für jede Episode fast 1 GB an Daten auf die Festplatte schaufeln und diese anschließend noch langwierig installieren.

Zum Schluss der größte Dämpfer: Verwehrt die USK dem Horrorschinken eine Freigabe ab 16 Jahren (was wir annehmen), wird er nicht im deutschen Online-Store erhältlich sein. Vielleicht kann sich Sony dann doch noch zu einer Disc-Version mit allen Episoden durchringen – wir bleiben am Ball. Verdient hätte es das Vorzeige-Remake auf jeden Fall.

SIREN: BLOOD CURSE (EP. 1-3)

Hersteller Sony
Preis Kapitel: 10 Euro / Kompl.: 30 Euro

SPIELSPASS

FAZIT: Horror in Häppchen – besser als das Original. Das Episoden-Format passt gut zum Spiel.

8 von 10

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Frogger 2

360



360 Pfui: "Frogger 2" ist kein Automat, gönnt uns aber trotzdem keine Vollbildansicht.

Meistens sind neue "Frogger"-Abenteuer alles andere als spielerische Offenbarungen, auch das einfallslos betitelte "Frogger 2" macht da keine Ausnahme. Im Rahmen einer dermaßen kindisch inszenierten Handlung, die selbst Grundschülern zu doof ist, hoppelt Ihr feldweise durch Levels (die völlig unnötig nicht einmal bildschirmbreit dargestellt werden) und sammelt Kram ein. Dei fragwürdige Kollisionsabfrage und nervige Gegner tun Ihr Übriges, um die Motivation zu drücken – das hat die Kult-Amphibie nicht verdient.

FROGGER 2
Hersteller Konami
Preis ca. 10 Euro

FAZIT: Uninspiriertes Gehüpfe mit Kiddie-Optik, nervigem Leveldesign und ein paar Macken.

SPIELSPASS 4 von 10

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Aces of the Galaxy

360



360 Hübsch, aber unübersichtlich: Im Effektgewitter erkennt Ihr die kleinen Feindschiffe schlecht.

Zielkreuz-Shooter der etwas anderen Art: Euer Raumschiff fliegt auf einem vorgegebenen Kurs, Eure Position auf dem Bildschirm könnt Ihr beeinflussen, indem Ihr Eure Zielmarkierung lenkt. Mit der ballert Ihr auf alles, was durchs All fliegt. Drei Waffensysteme stehen zur Wahl, am nützlichsten erweist sich dabei die Standardwumme, bei der Ihr jedoch ständig drücken müsst – Dauerfeuer gibt es kurioserweise nicht. Das passable Geballere ist technisch schick in Szene gesetzt, das geht aber auf Kosten der Übersicht.

ACES OF THE GALAXY
Hersteller Vivendi
Preis ca. 10 Euro

FAZIT: Reichlich simple Zielkreuz-Ballerei im All, die mit hübscher Inszenierung punktet.

SPIELSPASS 5 von 10

Neue Download-Spiele: Ende Mai / Anfang Juni

Spiel	Hersteller	System	Ursprung	Beschreibung	Preis	Wertung
Dark Mist	Sony	PS3	–	Farbenfrohe und flotte, aber auch simple Dungeon-Ballerei (Test in MAN!AC 04/08).	8 €	6 von 10
Rayman	Ubisoft	PS3/PSP	PSone	Die Hüpferei ist etwas altbacken, aber immer noch fordernd und hübsch anzusehen.	5 €	7 von 10
Super Puzzle Fighter II HD Remix	Capcom	PS3	Arcade	Kniffliger Knobler mit putzigem Anime-Stil: Mit der Prügel-Vorlage hat das nichts zu tun, aber die komplexe Combo-Logik und neue Spielmodi sind etwas für Könner.	10 €	7 von 10
Aces of the Galaxy	Vivendi	360	–	Schlichte Ballerei mit Zielkreuz – sieht gut aus, ist aber chaotisch (Test auf Seite 73).	10 €	5 von 10
Buku Sudoku	Merscom	360	–	Die beliebte Zahlenknobelei in ansprechender virtueller Form und mit viel Umfang.	10 €	6 von 10
Frogger 2	Konami	360	–	Lieblos hingeknallte Simpelhüpferei, die unausgegoren wirkt (Test auf Seite 73).	10 €	4 von 10
Gauntlet Seven Sorrows	Midway	360	Xbox	Banales Update des Dauerschnetzlers mit Matschoptik und wenig Charme.	15 €	4 von 10
Penny Arcade Adventures Episode 1	Microsoft	360	–	Die Inszenierung des einfachen Abenteuers wird der Webcomic-Vorlage gerecht – spielerisch ist es trotz RPG-artiger Kämpfe mittelmäßig (Test auf Seite 74).	10 €	6 von 10
Roogoo	South Peak	360	–	Reizvoller Mix aus viel Geschicklichkeit und einer Prise Knobeln (Test auf Seite 74).	10 €	7 von 10
Warlords	Atari	360	Arcade	Flotter "Breakout"-Verschnitt für mehrere Spieler, trotzdem nur für echte Retro-Freunde.	5 €	4 von 10
Wolf of the Battlefield: Commando 3	Capcom	360	–	Unterhaltsame Neuauflage der klassischen Söldner-Ballerei, die mit Cartoon-Optik und "Robotron"-Steuerung neue Akzente setzt (Test in MAN!AC 07/08).	10 €	7 von 10
Actionloop Twist	Nintendo	Wii	–	Trotz zittriger Remote-Steuerung sehr unterhaltsamer Kugelknobler (Test auf Seite 75).	10 €	8 von 10
Alex Kidd in Miracle World	Sega	Wii	Master System	Kein Konkurrent für Mario: Das Sega-Maskottchen kann dem Klempner nicht das Wasser reichen, überzeugt aber mit eigenen Ideen und guter Spielbarkeit.	5 €	7 von 10
Burning Fight	D4 Enterprise	Wii	Neo Geo	"Streets of Rage" & Co. lassen grüßen – dreister, aber ordentlicher Klopper-Klon.	9 €	6 von 10
Digital Champ: Battle Boxing	Naxat Soft	Wii	TurboGrafx-16	Solide Grafik und gut in Szene gesetzte Gegner helfen wenig, wenn schwammige Steuerung und konfuse Matches nerven – "Punch-Out" ist deutlich besser	7 €	4 von 10
Dr. Mario & Bazillenjagd	Nintendo	Wii	–	Gewohnt gutes Pillenstapeln mit netten Wii-Extras (Test in MAN!AC 07/08).	10 €	7 von 10
Fatal Fury 2	D4 Enterprise	Wii	Neo Geo	Gelungene Klopperei, allerdings noch nicht so gut wie spätere Teile.	9 €	7 von 10
Final Fantasy Crystal Chr.: My Live as a King	Square Enix	Wii	–	Aufbausimulation statt Rollenspielabenteuer: nett gemacht, aber auf Dauer abwechslungsarm und mit zu teuren Extrainhalten (Test in MAN!AC 07/08).	15 €	5 von 10
Gley Lancer	Sega	Wii	Mega Drive	Pompöse Horizontal-Ballerei, die gute Ansätze und ein paar nervige Macken hat.	9 €	6 von 10
LostWinds	Frontier	Wii	–	Innovativ und charmant inszeniert, aber etwas kurz (Test in MAN!AC 07/08).	10 €	8 von 10
Nebulus	Commodore	Wii	C64	Fordernde und heute noch überzeugende Turmkletterei (Test auf Seite 75).	5 €	7 von 10
Ninja Combat	D4 Enterprise	Wii	Neo Geo	Und noch eine Sidescroll-Klopperei, diesmal mit besonders wenig Ideen.	9 €	4 von 10
Paradroid	Commodore	Wii	C64	Tolle Mischung aus Ballerei und Denkspiel, die noch immer frisch ist (Test auf Seite 75).	5 €	9 von 10
Pokémon Puzzle League	Nintendo	Wii	N64	Stört Euch nicht an der Aufmachung: Der Klassik-Knobler macht Spaß (Test auf Seite 75).	10 €	8 von 10
Samurai Shodown	D4 Enterprise	Wii	Neo Geo	Gewohnt gute Prügelkost, die heute allerdings schon mal etwas klobig wirkt.	9 €	7 von 10
Star Parodier	Hudson	Wii	TurboGrafx-16	Putziger Vertikal-Shooter, auch für weniger versierte Baller-Fans.	9 €	6 von 10
Star Soldier R	Hudson	Wii	–	Solider Shoot'em-Up-Beitrag in extremer Häppchenform (Test in MAN!AC 07/08)	8 €	6 von 10
The Last Ninja 2	Commodore	Wii	C64	Genau das Gleiche wie beim Vorgänger: technisch hui, spielerisch pfui.	5 €	3 von 10
Toki Tori	Two Tribes	Wii	–	Witzige Knobelei mit Tiefgang und niedlicher Hülle (Test in MAN!AC 07/08).	9 €	7 von 10
TV Show King	Gameloft	Wii	–	Für Partys rundum tauglicher "Buzz!"-Konkurrent (Test in MAN!AC 07/08).	10 €	6 von 10

Stand vom 13.06.08

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Penny Arcade Adventures Episode 1

360



360 Kenner von "Final Fantasy" & Co. haben bei den zahlreichen Kämpfen Vorteile – der Rest hadert mit den überladenen Kontrollen.

Die Schöpfer des wohl erfolgreichsten Webcomics rund um Games machen auf Spielentwickler: In "On the Rain-Slick Precipice of Darkness" wuselt Ihr zusammen mit den gezeichneten Alter Egos von Gabe und Tycho durch eine skurrile Story, die den schrägen Humor der Vorlage geschickt einfängt. Spielerisch geht es konservativer zu. Ihr latscht durch räumlich eng begrenzte Gegenden und bestreitet häufige, Rollenspiel-ähnliche Kämpfe mit Fruitfuckern oder Pantomimen. Das ist nett, aber kurz und ohne großen Wiederspielwert sowie 'to be continued' – 20 Euro sind da ganz schön heftig.

PENNY ARCADE ADV. EP 1
Hersteller Microsoft Games
Preis ca. 20 Euro
SPIELSPASS 6 von 10
FAZIT: Einfaches Abenteuer mit RPG-artigen Kämpfen, das vom Humor der Vorlage lebt.

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Roogoo

360



360 Hier gehört das Runde eben nicht ins Eckige: Passen die Formen bei "Roogoo" nicht zusammen, wird es schnell kritisch.

Ignoriert die kindisch-niedliche Inszenierung von "Roogoo", denn im Spiel bekommt Ihr davon nicht viel mit. Eure Aufgabe ist es, herabfallende Formen nach unten zu bringen, indem Ihr sie durch die entsprechenden Schnittmuster mehrerer Scheiben schleust. Dank hohem Tempo sowie der Limitierung, dass Ihr immer nur die jeweils nächste Plattform drehen könnt, wird's bald knifflig, aber auch interessant.

Solisten bekommen nur einen Modus geboten, doch der bietet mit intelligent eingesetzten Spielelementen genug Abwechslung, allerdings auch einige frustige Abschnitte.

ROOGOO
Hersteller South Peak Games
Preis ca. 10 Euro
SPIELSPASS 7 von 10
FAZIT: Flotter Geschicklichkeitstest mit etwas Knobel-Anteil, der aus der einfachen Idee viel macht.

KURZMELDUNGEN

WIRTSCHAFT • Weit über 100 Spiele gibt es inzwischen in der Xbox Live Arcade – zu viele, findet Microsoft. Deshalb verabschiedete der Windows-Konzern neue Richtlinien zur vermeintlichen Qualitätssicherung, nach denen Titel aus dem Angebot gestrichen werden, wenn sie drei Bedingungen erfüllen: Sie sind mindestens sechs Monate alt, haben weniger als sechs Prozent Durchverkaufsrate im Verhältnis zu den heruntergeladenen Demo-Versionen und werden bei der Webseite www.metacritic.com unterhalb von 65% gelistet. Das betrifft derzeit fast ausschließlich lieblos hingeklatschte Automaten-Updates und einige digitale Katastrophen. Außerdem neu: Downloadspiele dürfen künftig bis zu 350 MB groß sein, was Besitzer der standardmäßigen 20-GB-Festplatte so richtig freut...



SPIELE • Bevor in Kürze "Soulcalibur IV" zu pompösen Kloppereien einlädt, dürfen sich geschichtsbewusste Xbox-360-Kämpfer mit der Historie vertraut machen: Der erste Teil der Serie kommt in seiner Dreamcast-Inkarnation in die Xbox Live Arcade. Grafisch hat sich der Titel gut gehalten, Online-Funktionalität und 16:9-Modus bekommt er leider nicht spendiert. Ein Termin steht noch nicht fest, hoffentlich erscheint er vor der Veröffentlichung der neuen Episode.

DOWNLOADS • Rockstar verschiebt die exklusiven "GTA IV"-Downloads für die Xbox 360 auf frühestens November – Grund seien nicht Entwicklungsprobleme, sondern wirtschaftliche Fragen. Den wartenden Spielern werden diese egal sein, ärgerlich ist es so oder so.

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Elefunk

PS3



PS3 Da schauen die Dickhäuter: Zum Glück dürft Ihr deren Marsch beliebig oft wiederholen – so könnt Ihr Baufehler beheben.

Auf dem PC gibt es seit jeher diverse Brückenbau-Spielchen, für den Wii steht in Kürze das ähnliche "World of Goo" an, PS3-Konstrukteure zeigen ihr architektonisches Können bei "Elefunk".

Eure Aufgabe ist es, instabile Brücken durch das Anbringen einer begrenzten Menge von Bauteilen so zu festigen, dass ein oder mehrere Rüsseltiere gefahrlos drüber marschieren können. Das ist reizvoll, allerdings geriet die Steuerung fummelig und Ihr werdet ohne Hilfen allein gelassen. Spaß macht die Bastelei aber trotzdem, auch wenn die Levelzahl knapp ausgefallen ist.

ELEFUNK
Hersteller Sony
Preis noch nicht bekannt
SPIELSPASS 7 von 10
FAZIT: Unterhaltsamer Brückenbaukasten für Bastler, die sich an kleinen Macken nicht stören.

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Actionloop Twist

Wii



Wii Mutige Knobler wagen sich gleich an die größeren Kugelbahnen – wenn jetzt noch neue Farben kommen, wird's schnell hektisch.

Das erste WiiWare-Spiel nach dem Start-Line-up ist überraschend nicht das letzten Monat vorgestellte "Pop", sondern "Actionloop Twist". Dahinter steckt wie bei "Dr. Mario" eine altbekannte Vorlage, die an die Eigenheiten der Nintendo-Konsole angepasst wurde. Anders als beim Klempner-Knobler könnt Ihr das Geschehen allerdings nur mit Gesten steuern: Dreht die Remote mit dem Handgelenk, um Eure Basis zu drehen – daher auch "Twist". Das funktioniert mit etwas Übung ordentlich, eine direkte Kontrolle per Analogstick fiele aber zwangsläufig exakter aus (wie z.B. "Zuma"-Kenner bestätigen können). Schade, dass die Entwickler traditionelleren Spielern diese Möglichkeit vorenthalten. Ansonsten macht "Actionloop" seine Sache gut. Das simple Prinzip, aus der Mitte Murmeln zu schießen, um gleichfarbige Trios und daraus resultierende Kettenreaktionen auszulösen, klappt prima. Dank diverser Solo- und Mehrspielermodi gibt es einiges zu tun, die schlichte Optik ist übersichtlich. Wer Tempoknobler mag, macht hier nichts falsch.



Wii Bis zu vier Murmelfreunde treten mit- oder gegeneinander an.

ACTIONLOOP TWIST
Hersteller Nintendo
Preis 10 Euro
SPIELSPASS 8 von 10
FAZIT: Dynamischer Murmelknobler mit Charme, nur leider ohne 'klassische' Steuerung.

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Pokémon Puzzle League

Wii (N64)



Wii Tolles Puzzlespiel im "Pokémon"-Universum: Musik und Grafikstil sind jedoch Geschmackssache.

Wer keinen DS sein Eigen nennt und deshalb noch nicht vom "Puzzle League"-Fieber gepackt wurde, hat nun die Chance, mit der Pokémon-Variante der Sucht zu verfallen. Das simple Spielprinzip lautet: Ordne mindestens drei Steine gleichen Typs horizontal oder vertikal an, damit sie verschwinden. Zu diesem Zweck tauscht Ihr mit einem Cursor nebeneinander liegende Steine, doch das ist nur der Anfang: Erst wenn Ihr vier oder mehr Klötzchen auf einmal löscht oder sogar Kettenreaktionen verursacht, habt Ihr eine Chance auf den Sieg. Dann nämlich prasseln beim menschlichen oder computergesteuerten Gegner Straf-Blöcke herab, die es schnell abzubauen gilt. Mit der Zeit schieben sich frische Steine von unten immer schneller nach oben. Dann heißt es, einen kühlen Kopf zu bewahren und blitzschnell zu entscheiden. Stoßen Eure Steine oben an, ist das Spiel zu Ende.

Das bewährte Prinzip funktioniert auch im Pokémon-Gewand, das vor allem Fans der Sammel-Biester gefällt. Unter dem Namen "Tetris Attack" war es auf dem SNES charmanter, dafür gibt es hier neben vorgefertigten Kopfnüssen auch einen Puzzle-Editor.

POKÉMON PUZZLE LEAGUE
Hersteller Nintendo
Preis 10 Euro
SPIELSPASS 8 von 10
FAZIT: Süchtig machende Klötzchenschieberei im Pokémon-Universum – zu zweit unschlagbar!

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Nebulus

Wii (C64)

Eure Aufgabe ist es, als Glubschaugenfrosch über die Außentreppe einen Turm hinaufzusteigen. Fallen wie verschwindende Blöcke, rutschige Stufen und wachsame Gegner machen Euch das Leben schwer. Ohne Auswendiglernen kommt Ihr nicht allzu weit, trotzdem hat "Nebulus" den 'Diesmal schaffe ich es'-Reiz. Damals war die Animation des drehenden Turms umwerfend, heute sieht der Grafikeffekt immer noch fein aus. Zwischen den acht Türmen bewundert Ihr zudem feines Parallax-Scrolling.



NEBULUS
Hersteller Commodore
Preis 5 Euro
SPIELSPASS 7 von 10
FAZIT: Knifflige Geschicklichkeitskletterei mit einfachen Zutaten und schicker Aufmachung.

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Paradroid

Wii (C64)

Andrew Braybrooks Erstlingswerk glänzte 1985 mit einem faszinierenden Mix aus der Erforschung einer Raumstation, taktisch angehauchter Ballerei und ebenso hektischen wie intelligenten Denkeinlagen beim Kapern eines gegnerischen Roboters. Lasst Euch von der spartanischen Optik (leider wurde nicht das etwas hübschere 'Heavy Metal'-Update umgesetzt) nicht täuschen – "Paradroid" spielt sich heute so frisch wie damals. Eine Heimcomputer-Perle, die jedem Wii gut zu Gesicht steht.



PARADROID
Hersteller Commodore
Preis 5 Euro
SPIELSPASS 9 von 10
FAZIT: Großartiger Genre-mix-Oldie, der Action und Denken minimalistisch-genial verknüpft.

IMPORT

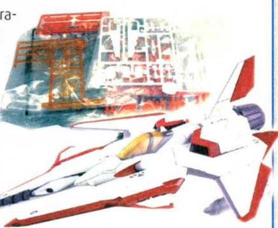


AMOKLAUF IN AKIHABARA



TOKIO • Am 8. Juni raste ein Mann im Elektronikviertel Akihabara ungebremst in eine Fußgängergruppe. Anschließend stach der Amokläufer wahllos zahlreiche Menschen nieder – sieben erlagen ihren Verletzungen. Über das Motiv herrscht nach wie vor Ungewissheit, kurz zuvor hatte der 25-Jährige die Tat im Internet angekündigt. Konami sagte daraufhin die für den 12. Juni geplanten Veröffentlichungspartys von "Metal Gear Solid 4" aus Sicherheitsgründen ab. Das japanische Kabinett kündigte indes an, die Auflagen für den Besitz großer Messer gründlich zu prüfen.

GRADIUS FÜR BASTLER



MERCHANDISE • Beinharte "Gradius"-Anhänger kennen nicht nur alle Spiele zur legendären Konami-Marke sondern auch die Folgen 7, 14 und 21 der Anime-Serie "Skygirls" – in denen taucht das Raumschiff Vic Viper auf. Passend zum Design der (ebenfalls von Konami ins Leben gerufenen) TV-Serie erschien in Japan vor kurzem der lizenzierte und auf 3.000 Stück limitierte Bausatz des wendigen Raumers. Beim Importhändler Play-Asia z.B. kostet das in rot und grün erhältliche Bastelset 50 Euro.

10 IMPORTANT IMPORTS



DIE INTERESSANTESTEN US- UND JAPAN-VERÖFFENTLICHUNGEN

Titel	Entwickler	System	Preis	Land	Datum
Biohazard 0	Capcom	Wii	30 €	Japan	10. Juli
Don King pres. Prize Fighter	Take 2	360	50 €	Japan	im Handel
Dragon Quest V	Square Enix	DS	40 €	Japan	17. Juli
Guitar Hero: On Tour	Activision	DS	35 €	USA	im Handel
Hellboy: Science of Evil	Konami	360 / PS3	45 €	USA	im Handel
Metal Slug 7	SNK Playmore	DS	35 €	Japan	17. Juli
Persona 4	Atlus	PS2	50 €	Japan	10. Juli
Sengoku Basara X	Capcom	PS2	45 €	Japan	im Handel
Trauma Center: U. the Knife 2	Atlus	DS	25 €	USA	1. Juli
Wario Land Shake	Nintendo	Wii	45 €	Japan	24. Juli

TAKTIK MADE IN JAPAN

SPIELE • Fans der Taktik-RPG-Serie "Disgaea" atmen auf: Im August erscheint das PS3-Debüt in den USA. "Disgaea 3: Absence of Justice" profitiert grafisch wenig bis gar nicht von der PS3-Power – dafür erstellt Ihr eigene Helden, bringt Euren Charakter bis auf Level 9999 und stapelt Spielfiguren so lange aufeinander, bis Ihr höhere Ebenen erreicht. Ebenfalls im August, jedoch für Microsofts Xbox 360, kommt "Zoids Assault" in den US-Handel: Das rundenbasierte SciFi-Strategiespiel setzt auf tierische Roboterkämpfe mit Blechbison und Metalltiger.



Rundentaktik mit Mechs: "Zoids Assault".



"Disgaea 3": endlich PS2-Optik auf nicht abwärtskompatiblen PS3s.

PS3-SAFARI

SPIELE • Bisher drangen kaum Infos zu "Afrika" an die Öffentlichkeit, jetzt wissen wir mehr – leider: Denn momentan steht eine Veröffentlichung in Europa noch in den Sternen, die Fotohatz ist nur für den japanischen Markt bestätigt. Über handfeste Informationen zum Spielablauf freuen wir uns dennoch: Im Basiscamp erhaltet Ihr via E-Mail Fotoaufträge von Tieren oder Orten, die Ihr auf Film festhalten sollt. Mit dem Jeep (der sich leider auf festen Schienen bewegt) gelangt Ihr in die Wildnis, dort macht Ihr Schnappschüsse per Sixaxis-Kontrolle – wer zittert, verwackelt das Foto.





Knipst Fotos und macht Euch schlau!

IMPORT-TICKER » +++ Kommt bald: Letzten Monat haben wir Euch an dieser Stelle vom Dreamcast-Shoot'em-Up "DUX" berichtet, jetzt könnt Ihr die Schießerei vorbestellen. Für weniger als 30 Euro sichert Ihr Euch ein Exemplar – entweder direkt von den Machern auf www.hucast.net oder bei Importhändlern wie www.ncsx.com +++ Drache, blau: Am 4. September soll "Blue Dragon Plus" in Japan erscheinen, Fans von RPG-Guru Sakaguchi freuen sich auf die isometrische Rückkehr von Shu, Jiro und Zola – natürlich sind auch die magischen Kampfschatten wieder mit von der Partie. +++

SNK Arcade Classics Vol. 1

INFOS

System PS2 / PSP (US-Import)
Entwickler SNK Playmore, Japan
Hersteller SNK Playmore
Genre Spielesammlung
D-Termin 3. Quartal

FAZIT

Die Mischung macht's: abwechslungsreiche Retro-Collection für Kenner und Neugierige.



PSP "Top Hunter" verzückt Euch mit bildschöner Optik und witzigen Spielideen.



PSP "Last Resort": Der "R-Type"-Klon erreicht nicht ganz die Qualität des Vorbilds, bringt aber selbst Shoot'em-Up-Experten ins Schwitzen.



PSP Ihr habt die Wahl: Daddelt im 4:3-Modus oder der 16:9-Ansicht.

SNK Playmore ist mit den "SNK Arcade Classics Vol. 1" ein Kunststück gelungen: Nämlich den unvergleichlichen Charme der Spielhalle auf eine kleine, silberne Scheibe zu bannen. Wir haben die amerikanische PSP-Version der Spielesammlung unter die Lupe genommen und sind begeistert: Nicht weil sämtliche 16 Titel echte Spielspaßgranaten sind, sondern weil uns die Zusammenstellung von frühen Prüglern, feinster Bitmap-Action, bildschönen Plattformern und Arcade-Sportlern überzeugt hat. Wir fühlten uns beim Test in die goldene Zeit der Spielhalle zurückversetzt – als wir mit leuchtenden Augen unser Taschengeld in den Münzschlitzen der legendären SNK-Automaten versenkten.

Ähnlich wie uns lange nicht mehr gehörte Klänge eines 90er-Jahre-Hits an die erste Freundin oder einen coolen Aufenthalt im Ferienlager erinnern, erwecken die enthaltenen Spiele vergleichbare Gefühle – an einen Italienurlaub beispielsweise, bei dem die allabendliche Runde "Metal Slug" in der Pizzeria das heimliche Highlight des Tages war. Natürlich hält ein "Super Sidekicks 3" dem Vergleich mit aktuellen Fußballgames in keinster Weise stand, der Anblick der blonden Pixel-Matten der deutschen Kicker oder der gigantischen Sprites beim Elfmeter (siehe kleines Bild rechts) ist unbezahlbar.

Unser sentimentaler Exkurs soll nicht andeuten, die MVS-Spiele wären nur durch die rosarote Brille immer noch eine Runde wert: Klassiker wie das formidable "Metal Slug" oder das fordernde "Last Resort" sind in Würde gealtert. Zocker mit weniger Retro-Erfahrung freuen sich auf echte Geheimtipps: Das bonbonbunte "Top Hunter" überrascht mit Humor und coolem Ebenenwechsel, "Shock Troopers" begeistert Rambo-Naturen, "Burning Fight" mit seinen zahlreichen zerstörbaren Objekten befriedigt Euren Vandalismus-Trieb.



PSP "Fatal Fury" startete den Siegeszug (bzw. die Lawine) der SNK-Prügler – mit ordentlicher Grafik, nur drei spielbaren Helden und träger Steuerung.

16 SPIELE AUF EINER DISC

Art of Fighting (1992 – Beat'em-Up)
Baseball Stars 2 (1992 – Sportspiel)
Burning Fight (1991 – Sidecroll-Beat'em-Up)
Fatal Fury (1991 – Beat'em-Up)
King of the Monsters (1991 – Action)
Last Resort (1992 – Shoot'em-Up)
Magician Lord (1991 – Plattform-Action)
Metal Slug (1996 – Action)
Neo Turf Masters (1996 – Sportspiel)
Samurai Shodown (1993 – Beat'em-Up)
Sengoku (1991 – Sidescroll-Beat'em-Up)
Shock Troopers (1997 – Action)
Super Sidekicks 3 (1995 – Sportspiel)
The King of Fighters '94 (1994 – Beat'em-Up)
Top Hunter (1994 – Plattform-Action)
World Heroes (1992 – Beat'em-Up)

Und die Technik?

Ihr zockt die Titel in der originalen Pixelauflösung oder im 4:3- bzw. 16:9-Modus – auch Letzterer raubt den 2D-Klassikern nicht den Charme. Während die Speicherfunktion praktisch für ein kurzes Spielchen ist, kratzen die elendig langen Ladezeiten und mancher Ruckler an Euren Nerven. Profis spielen Movelisten, Artworks und Videos frei.

Eine Bitte zum Schluss: In "Vol. 2" wünschen wir uns Hits wie "Windjammers" oder "Viewpoint", das ein oder andere Knobel- bzw. Rennspiel sowie neuere Beat'em-Ups. *ms*

SNK ARCADE CLASSICS VOL. 1

» Zweispieler-Modus via WLAN
» gähnend lange Ladezeiten
» Wechsel zwischen 4:3 und 16:9 möglich

PSP — **SPIELSPASS**

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	6 von 10

80 von 100

Summon Night: Twin Age

INFOS

System	DS (US-Import)
Entwickler	Flight-Plan, Japan
Hersteller	Atlus
Genre	Action-RPG
D-Termin	nicht geplant

FAZIT

Komfortabler Dungeon-Crawler mit komplexer Spielmechanik, aber ohne Story-Finesse.

"Summon Night" ist eine hierzulande kaum bekannte Rollenspiel-Serie. Schade eigentlich, denn die knapp zehn Einträge umfassende RPG-Saga bietet seit den 32-Bit-Anfängen auf der PSone gediegene Fantasy-Manga-Unterhaltung. Trotz einiger Genre-Kurswechsel von der ursprünglichen Rundenstrategie über die actionlastige GBA-Ära bis zum vorliegenden Dungeon-Crawler wies die Reihe dabei stets eine erfreulich komplexe Spielmechanik auf.



DS Kristallklar: Die Pixelgrafik glänzt mit Transparenz-Effekten.



DS Call of Cthulhuchen: Selbst Ausgeburten der Niederhöllen wie dieses Krakenungetüm wirken in der "Summon Night"-Bonbonoptik allerliebst.



DS Auf weitverzweigten Skill-Trees legt Ihr Eure Fähigkeiten fest.

"Summon Night: Twin Age" führt diesen Trend fort. Komplett per Stylus geleitet Ihr das beschwörungsmächtige Geschwisterpaar Aldo und Reiha durch die farbenfrohe Pixelidylle der Welt Clardona. Durch Bildschirmberührungen legt Ihr den Zielpunkt Euer gemächlich voranschreitenden Knuddelheroen fest, lasst Aldo mit Nahkampfwaffen zuschlagen oder feuert mit Reihas Zauberstab. Frei belegbare Kommandoleisten am rechten und linken Bildschirmrand lassen Euch simpel Items verwalten, gesammelte Monster im Kampf beschwören oder Spezialattacken aktivieren. Je nach Manöver tippt Ihr zum Beispiel mehrere Gegner für einen rasanten Klingentanz an oder zündet eine Flammenwand entlang einer gezeichneten Linie. Zusätzlich zu den KI-kontrollierten Beschwörungsmonstern wuseln wohlgesonnene Charaktere wie der Axtschwinger Nassau oder Blumenkind Ayn in Eurer Party. So klickt Ihr Euch im Laufe der enttäuschenden Alibistory von einem Eventpunkt der Oberweltkarte zum nächsten. Dazwischen säubert Ihr Moore oder überwucherte Dschungelruinen vom Monsterbefall. Eine Übersichtskarte im oberen Bildschirm informiert über Schatzkisten und Monsterstandorte. Eintönigkeit im Levelaufbau und die kindische Story verwehren letztendlich eine bessere Wertung. *mw*

Testmuster von Play-Asia, www.play-asia.com

SUMMON NIGHT: TWIN AGE

» komplette Stylus-Kontrolle
» frei konfigurierbare Party & Skilltree
» knallbuntes Pixelmärchen

DS — SPIELSPASS 71 von 100

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	-
Grafik	6 von 7
Sound	7 von 10

Octomania

INFOS

System	Wii (US-Import)
Entwickler	Idea Factory, Japan
Hersteller	Conspiracy
Genre	Denkspiel
D-Termin	nicht bekannt

FAZIT

Konfus wirkende, aber letztlich simple Knobelei, der es an Tiefgang fehlt.

Brauchen Knobelspiele eine Story? Darüber kann man zweifellos streiten, doch wenn schon eine da ist, sollte sie wenigstens einen gewissen Charme haben. Bei "Octomania" geht es um eine tollpatschige Magieschülerin, die versehentlich statt frittierten Tintenfischen lebende herzaubert und diese wieder loswerden muss. Fürwahr eine epische Sache, die zu allem Überfluss mit aufdringlich japanophilen Cartoon-Figuren gespickt ist. Die wiederum mögen das Herz von echten Animefreaks erobern; Letztere stören sich dann aber garantiert wieder an den eingespielten ur-amerikanischen Sprachfetzen.



Wii Genre-Standard: Wessen Spielfeld voll ist, der verliert.



Wii Der Endlos-Modus langweilt schnell endlos.

"Octomania" ist sprichwörtlich weder Fisch noch Fleisch: In einem Spielfeld dreht Ihr 2x2 Felder große Blöcke und versucht, eine Mindestzahl an gleichfarbigen Tintenfischen unter bestimmte Gitter zu bringen. Die werden dann zu Wölkchen, an die Ihr weitere Meeresbewohner zwecks Combobildung anreihen könnt. Je nach Spielart verschwinden die Viecher einfach oder landen im Feld des Gegners. Okay, ein paar charakterspezifische Extras gibt es auch noch, die machen das Gedrehe aber nicht gehaltvoller.

Die normalen Spielmodi fesseln nur kurz, theoretisch sind auch Online-Duelle möglich – sofern Ihr das Glück habt, wirklich einen zweiten Spieler aufzuspüren. Ein Lob gebührt dem guten Willen der Entwickler, uns nicht zwingend eine Wii-spezifische Steuerung aufzudrücken: Ihr habt die Wahl, entweder per Remote-Pointer oder klassisch mit Steuerkreuz zu agieren, wobei letzteres exakter von der Hand geht.

Letztlich ist "Octomania" ein Knobler von der Stange, den wir uns als WiiWare-Download besser vorstellen könnten. Denn schlecht ist er nicht – nur eben alles andere als spannend. Es gibt genug bessere Genrevertreter! *us*

Testmuster von Play-Asia, www.play-asia.com

OCTOMANIA

» Knobeln durch Teile drehen
» 2 Steuerungsvarianten
» Online-Duelle möglich

Wii — SPIELSPASS 59 von 100

Singleplayer	5 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	2 von 7
Sound	5 von 10

INTERAKTIV



Most Wanted Charts

Leser-TOP 10*				
Platz	Spielename	System	Hersteller	Genre
1 ▲	Resident Evil 5	PS3 / 360	Capcom	Action-Adventure
2 (neu)	Far Cry 2	PS3 / 360	Ubisoft	Ego-Shooter
3 ▼	Gears of War 2	360	Microsoft	Action
4 ▼	Fallout 3	PS3 / 360	Bethesda	Action-RPG
5 ▲	Wipeout HD	PS3	Sony	Rennspiel
6 (neu)	Beyond Good and Evil 2	PS3 / 360	Ubisoft	Action-Adventure
7 ▼	Left 4 Dead	360	Electronic Arts	Ego-Shooter
8 (neu)	Street Fighter IV	PS3 / 360	Capcom	Beat'em-Up
9 (neu)	Soulcalibur IV	PS3 / 360	Namco	Beat'em-Up
10 (neu)	Killzone 2	PS3	Sony	Ego-Shooter

* Ihr bestimmt die Most Wanted Charts: Stimmt ab auf www.maniac-forum.de/forum

Zockerbude des Monats

Sega soweit das Auge reicht: Bei unserem Leser Marc Busse (Forumsname: YujiNaka) gehört Sega-Merchandise zum Wohnungsinventar.

Kaarst bei Düsseldorf, der Heimatort von Marc, könnte zur Pilgerstätte für Sega-Fans mutieren. Aus einer Leidenschaft für "Sonic the Hedgehog" auf dem Mega Drive wurde über die Jahre eine Sammlung mit gut 700 Spielen und ca. 60 Konsolen. Gespielt wird alles von Atari VCS bis zur Xbox 360. Für eine Sega-Affinität sprechen allerdings 6.200 Stunden Spielzeit beim Dreamcast-Rollenspiel "Phantasy Star Online". Zusammen mit seiner Freundin Sandra betreibt er seit zehn Jahren die Fansite www.segastuff.de. Besonders stolz ist Marc auf seine Sonic-Swatch-Uhr (weltweit auf 50 Stück limitiert) und das originalverpackte SG-1000. Das Highlight war allerdings ein Treffen mit seinem Videospielgott: Sonic-Schöpfer Yuji Naka.



Gemeinsame Sammlung: Über die Hälfte stammt von der Freundin.





Auf dem Full-HD-Schirm von Samsung wird gezockt, in der Vitrine schlummern die Sega-Kostbarkeiten.

Die Welt da draußen sollte unbedingt Eure Zockerbude gesehen haben? Dann schnappt Euch eine Digi-Cam, schießt ein paar Fotos und schickt sie an ak@maniac.de!

Manischer Monat

30 Tage MAN!AC: Neuigkeiten, Kurioses und der tägliche redaktionelle Wahnsinn

Die Entwickler-Diva



28. Mai Wir waren gewarnt: Segas Designer-Legende Toshihiro Nagoshi könne bei Interviews 'etwas kompliziert' sein. War er dann auch. Der Japan-Promi hatte wohl keine Lust, über das zwei Jahre alte "Yakuza 2" zu reden und las während des Interviews lieber Zeitung. Fragen wurden meist mit einem knappen "Nein" beantwortet, der Gehalt des Gespräches ging gegen Null. Wenigstens vor der Kamera ließ sich der "Daytona USA"-Macher zu einem Lächeln überreden. Das macht er nicht für jeden!

Künstlerisch wertvoll

29. Mai

Auf den UbiDays 2008 kam uns dieser drollig-eklige Rabbid vor die Linse, der komplett aus Gemüse bestand (Bild rechts). Den kunstbegeisterten MAN!ACs fiel es wie Schuppen von den Augen: Dies konnte nur die moderne Ubisoft-Interpretation der Porträts des manieristischen Malers Guiseppe Arcimboldo sein. Dieser italienische Pinselschwinger lebte im 16. Jahrhundert und war als Hofmaler der österreichischen Kaiser in Wien angestellt. Seine Berühmtheit verdankt der Sohn eines Mailänder Dommalers vor allem seiner einzigartigen Porträts, in denen er mit Blumen, Früchten und Tieren Menschenköpfe nachahmte (links: Kaiser Rudolf II.).





Videospiel-Wissen, das niemand braucht:



Das Lied "Here's to you" im Abspann von "Metal Gear Solid 4" stammt ursprünglich aus dem italienischen Film "Sacco und Vanzetti" (1971), Ennio Morricone komponierte, Hippie-Ikone Joan Baez sang im Original.

Rock im Arsch

6. Juni

Auf dem Weg zu "Rock am Ring" wurden Michael und unsere Mobile-Gamer-Julia auf der Autobahn in einen Unfall verwickelt. Darunter litt nicht nur Michaels Auto, auch die beiden landeten mit Prellungen im Krankenhaus. Doch was ein echter Metaller ist, der lässt sich davon nicht stoppen: Noch in derselben Nacht schlugen sich die beiden zum Nürburgring durch. Am Samstag genossen sie einen Wahnsinnsauftritt von Metallica vor rund 100.000 Besuchern. Persönliche Highlights: The Offspring und die Finnen von Turisas; Dimmu Borgir und Nightwish enttäuschten.



Solide Verpflegung

1. Juni

Wenn MAN!ACs unterwegs sind, haben sie nur zwei Dinge im Kopf: Spiele und die armen Kollegen daheim. So kam es, dass sich die Redaktion über Mitbringsel mit Spielbezug aus Japan freuen konnten: Die "Calorie Mate"-Energie-Riegel mit Schokoladen-Geschmack gibt es in Japan an jeder Ecke. Fans von "Metal Gear Solid 3: Snake Eater" kennen den Power-Riegel. Solid Snake nutzte die Energie-Quellen als nahezu unverderbliches Heil-Item. Snake-Fan Michael stellte seine Packung ungeöffnet in die "Metal Gear"-Vitrine. Derweil machten die restlichen Kollegen eine staubige Erfahrung: "Calorie Mate" schmeckt wie trockener Kuchen und ist nur in Kombination mit Getränken genießbar!





LESERBRIEFE

BITTE SCHREIBT EURE LESERBRIEFE AN:
Cybermedia Verlag GmbH
MAIL!AC
Wallbergstraße 10 ▪ 86415 Mering
ODER DIGITAL:
leserpost@maniac.de

Ärger mit Sony-Service

Dass Ihr einen super Job macht, muss ich Euch ja nicht sagen, das wisst Ihr selber am besten! Deswegen gleich zu meinem Anliegen.

Meine pünktlich zum Erscheinungstermin erworbene Xbox 360 hat in ihrer jetzigen Lebenszeit schon fünf Reparaturen hinter sich gebracht, davon viermal mit dem Ring of Death, aber alles ging recht schnell. Der Service war echt nett, hat auch alle Daten aufgenommen und spätestens nach zwei Wochen hatte ich meine Konsole wieder.

Aber nun hat es auch meine PS3 erwischt. Und als serviceverwöhnter Microsoft-Kunde dachte ich "Kein Problem, klappt bestimmt genauso gut und schnell wie bei meiner Xbox 360", aber von wegen! Als ich den Kundenservice anrief, sagte mir ein recht unmotivierter Mitarbeiter, dass er mir nicht helfen könne. Ich solle doch mal auf der Internetseite meine Daten eintragen, dann würde die Post vorbeikommen und das Ding mitnehmen. Auf meine anschließende Frage, wie lange es denn dauern werde, sagte er nur "Naja, bei einer 60-GB-Version dauert es vier bis acht Wochen, da sie aus Japan importiert werden muss! Wobei das Gerät lediglich keine Discs mehr annimmt! Das nenne ich mal Service...

Echt unglaublich bei einem Gerät, für das ich 500 Euro bezahlt habe. Also, da sollte sich Sony mal ein Beispiel an Microsoft nehmen und ihren Kundendienst überarbeiten!

Markus Eschbach, via E-Mail

Habt Ihr ähnliche Erfahrungen mit Eurer PS3 gemacht? Schreibt uns und wir gehen der Sache nach!

MEINUNG DES MONATS

Jeden Monat fragen wir Euch auf www.maniac.de nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.

Nintendo bleibt der Games Convention fern. Was hältst Du davon?

A Ich werde deshalb nicht auf die Messe gehen.

B Microsoft und/oder Sony sind mir eh wichtiger.

C Nach dem Auftritt letztes Jahr kein großer Verlust.

D Ich wollte ohnehin nicht auf die Games Convention.

E Die geplanten Roadshows finde ich eine gute Alternative.



Diverses

Euer Bericht "Andere Länder, andere Sitten" war ja sehr informativ und auch zum Schmunzeln. Aber Ihr hättet auch mal ein bisschen was über deutsche Freigaben erzählen können. Wo liegt denn beispielsweise der Unterschied zwischen "ab 18" und "keine Jugendfreigabe"? Und dann gibt's ja noch die Bezeichnung "strafrechtlich unbedenklich". Ich denke, ein wenig Aufklärung in dieser Richtung wäre auch nicht verkehrt.

Aber nun zu etwas wirklich Wichtigem. In den Leserbriefen habt Ihr dazu aufgerufen, GEMA-freie Musik an Michael zu schicken bzw. sich deswegen mit ihm in Verbindung zu setzen. Nun wäre eine E-Mail Adresse von ihm dafür gar nicht so verkehrt, oder geht das über die Adresse der Redaktion?

P.S.: Wie könnt Ihr nur die "Hall of Shame" sterben lassen? Es gibt doch noch so viele grottige Spiele da draußen, vor denen man den Retro-Flohmarktkäufer bewahren muss. Aktuelles Beispiel: Mein Vater hat sich neulich tatsächlich "Tomb Raider – Angel of Darkness" gekauft, natürlich ohne meinen Rat einzuholen. Was hat er davon? Zehn Euro zum Fenster rausgeschmissen!

Marius, via E-Mail

Der Unterschied zwischen "ab 18" und "keine Jugendfreigabe" ist ganz einfach: "Ab 18" gibt es nicht. Die offizielle Bezeichnung für ein Spiel, das nicht an Minderjährige verkauft werden darf und damit "ab 18" ist, lautet "keine Jugendfreigabe".

"Strafrechtlich unbedenklich" ist dagegen ein Siegel, das mit USK/FSK gar nichts zu tun hat. Diese Institutionen haben das so gekennzeichnete Medium nicht geprüft. Um aber einer eventuellen strafrechtlichen Verfolgung (Gewaltparagraf 131 StGB und ähnliches) vorzubeugen, lassen Hersteller den Datenträger von einer Juristenkommission der "Spitzenorganisation der Filmwirtschaft" (SPIO/JK) prüfen.

Was die GEMA-freie Musik betrifft, so gilt für alle Nachwuchsbands und Hobby-Soundtüftler: Schreibt an leserpost@maniac.de. Michael wird sich mit Euch in Verbindung setzen.

Mundpropaganda

Ich habe mir heute die DVD aus der Ausgabe 177 angeschaut und auf der DVD ein Lied zu dem Trailer von "Far Cry 2" entdeckt. Da kommt auch ein Vermerk, dass es von einem Leser namens Uwe Heucher und seiner Band Tomcat sei. Könntet Ihr mir vielleicht sagen, wo ich dieses Lied bekommen kann, weil es mir schon ziemlich gut gefällt?

teufelin, via E-Mail

Das Lied heißt "Neverending Youth" und ist bislang nicht im Handel erhältlich. Über die Internetseite http://tomcat-music.de.tl kannst Du den Ohrenschmaus aber zumindest anhören!

Ganz viel Lob

Zuerst möchte ich Euch mitteilen, dass ich Euer Magazin ein paar Freunden von mir empfohlen habe und diese jetzt regelmäßig die MAN!AC lesen. Uns gefällt vor allem der Extended-Bereich und wir müssen Euch in Hinsicht auf die DVD loben. Es ist keine Selbstverständlichkeit, eine solch grandiose und umfangreiche Scheibe anzubieten. Einige Konkurrenzmagazine können in keiner Weise mit Eurem Heft und der Disc mithalten. Im Ernst! Ihr macht eine klasse DVD.

Die Konkurrenz ist dreist, eine solche lahme DVD anzubieten. Ich kaufe mir immer Euer Magazin und oft auch andere zum Vergleich, aber die Aufmachung im Heft und die Disc sind bei anderen Schrott.

Beweis: Die *** (Name von der Red. entfernt) hat gerade mal eine Testrubrik mit drei bis fünf Tests und sonst nur Trailer und ein Preview. Auf der DVD ist fast nix drauf, letztes Mal war die Scheibe nur rund 50 Minunten lang. Eure geht meistens zwei Stunden und bietet oft gute Extras.

Ich danke Euch für solch eine DVD! Ich hoffe, alle Leser wissen zu schätzen, was Ihr macht, denn die Konkurrenz ist einfach nur dreist, Geld für eine DVD zu verlangen, die man gleich wegschmeißen kann.

Ich wünsche Euch alles Gute und hoffe, dass Ihr immer erhalten bleibt. Schließlich seid Ihr das einzige Magazin, das noch jene Zeiten von SNES & Co. mitgemacht hat.

Dirk Müller, via E-Mail

Vielen Dank für das Lob! Wir investieren jeden Monat eine Menge Arbeit, um den freien Platz auf der DVD mit sehenswerten Beiträgen zu füllen, die es nicht auf jeder x-beliebigen Webseite gibt.

Plastikgitarren-Rocker

Bisher konnte ich mich immer auf Eure Tests und Wertungen verlassen oder zumindest nachvollziehen, jedoch stößt mir Euer "Rock Band"-Test ein wenig auf. Ich glaube, da sind die Rock-Pferde mit Euren Testern durchgegangen und sie werteten etwas zu euphorisch.

Vor allem die Tatsache, dass Ihr das Spiel als neue Rock-Referenz krönt und "Guitar Hero III" im Vergleich dazu 'als reinen Reaktionstest' bezeichnet, finde ich etwas daneben. Ein paar Punkte sollten doch objektiv betrachtet eindeutig für "Guitar Hero III" als das bessere Spiel sprechen:

1. Da wo "GH III" zu schwer ist, ist "Rock Band" viel zu leicht. Kommt mir ein bisschen vor wie ein Versuch, noch mehr Casual Gamer vor den Schirm zu locken.

2. Jedoch ist "GH III" durch die etwas größere Toleranz grooviger. Man ist nicht so festgenagelt auf die Noten. Hier empfinde ich eindeutig "Rock Band" eher als 'Reaktionstest' und "GH III" bietet mehr 'Guitar Feeling'.

3. Die Präsentation ist zwar fett, hat aber auch ihre Schwächen: Die Boards (auf dem Bildschirm) wirken total steril und die Hammer-Ons und Pull-Offs sind fast nicht zu erkennen – vor allem wenn mal ein bisschen mehr los ist.

4. Die Duell-Modi sind bei "GH III" wesentlich besser gelöst. Bei "Rock Band" bekommt man kaum Rückmeldung, wann der andere einen

Fehler macht und wie weit man selber vorne liegt.

5. Wo bleibt die Motivation bei "Rock Band", einen Song möglichst perfekt zu spielen bzw. seine Karriere auszubauen? Bei "GH III" gibt's Achievements für 100 Mio. Punkte, für 350.000 Dollar, für 250.000 Noten, für 500 Noten am Stück, für 100.000 Punkte in einem Song etc. Außerdem hat man eine High-Score-Liste, in der man seine Leistung weltweit vergleichen kann. Habe ich das bei "Rock Band" übersehen?

Klar gibt es verschiedene Meinungen und es ist auch nicht das erste Mal, dass ein Leser wegen einer Wertung meckert. Ich bin mir auch sicher, dass Ihr Eure Wertung rechtfertigen könnt (zumindest aus Eurer Sicht). Ich wollte halt bloß ausdrücken, dass durch Euren Bericht der Eindruck entsteht, dass "Rock Band" das absolute Nonplusultra der Rockgeschichte ist, wo doch eindeutige Mängel bestehen, die im Test, in der Wertung und in den Kommentaren der Tester untergegangen sind. Schlecht ist "Rock Band" bestimmt nicht, und mit vier Leuten macht's auch bestimmt eine Menge Spaß, aber als 'Guitar only'-Gamer finde ich "GH III" eindeutig die bessere Wahl.

Vielleicht wäre hier mal ganz interessant, in einer Umfrage des Monats festzustellen, wie Eure Leser denken.

Michael Masatsch, via E-Mail

Wie denken denn andere Leser? Was zockt Ihr lieber – "Rock Band" oder "Guitar Hero III"? Eine Anmerkung zu Deiner Kritik: "Rock Band" ist eben mehr als ein 'Guitar only'-Game, der Band-Faktor steht im Vordergrund. Und da ist "Rock Band" derzeit ungeschlagen!

UPDATES & ERRATA

UPDATE: In der letzten Ausgabe haben wir diverse Fußballspiele die EM simulieren lassen und so den neuen Europameister ermittelt. "Pro Evolution Soccer 2008" und "UEFA Euro 2008" kürten mit Tschechien den Sieger über Spanien und lagen prompt falsch.

Kicker-Oldie "Sensible World of Soccer" tippte hingegen auf ein Finale, bei dem Deutschland gegen Italien antritt, die Pasta-Nation ging als Sieger aus dem Match hervor. Zum Redaktionsschluss waren die beiden Mannschaften noch dabei, aber vielleicht irrt auch die Pixel-Bolzerei.

Marc Langer teilt sich mit

Meinen Vorschlag werdet Ihr bescheuert finden, aber es wäre wirklich interessant, wenn Ihr eine Reportage über Williams' Pinball-Automaten machen würdet. Damals in den Spielhallen waren Flipper und Videospiele stets nebeneinander gestanden. Leider ist die Firma pleite und stellt keine Flipper mehr her. Die Serie "Pro Pinball" war auch auf der PS2 vertreten und hat sich recht anständig verkauft. Ich finde, dass Flipper nicht aussterben dürfen, ob virtuell oder in der Eckkneipe.

Fahrt doch mal in ein Flippermuseum und zeigt uns die leibhaftigen Flipperkönige (vielleicht ist ja Herr Steppberger oder Herr Gaksch einer?!).

Eine interessante Idee... Mal darüber nachdenken... Was schreibt Marc weiter?

Wer zur Hölle hat "The Last Ninja" eine Bewertung 3 von 10 gegeben? Diesen ausgesprochenen Megaklassiker mit einer Drei zu bewerten, ist schon eine bodenlose Frechheit. Nicht umsonst war "The Last Ninja" eines der meistverkauften C64-Spiele. Die Steuerung war hakelig, aber die Atmosphäre und der Wille, immer weiter zu kommen, sind bis heute unerreicht.

Kurzum, meine C64-Kumpels würden den Tester am liebsten virtuell steinigen. Vor allem, wenn man einem wirklich bescheidenen Titel wie "Uridium" 6 von 10 verpasst, bloß wegen des butterweichen Scrollings. An "The Last Ninja"-Fans: Lasst Euch unseren C64-Klassiker nicht so beschmutzen. Dem Tester Asche über sein Haupt!

Tester Ulrich ist nach eigenen Angaben der letzte, der C64-Spiele heute schlechtreden will, aber "The Last Ninja" ist ein grafischer Blender! In diesem Punkt sind sich übrigens die Retro-Fans der Redaktion einig. Was nutzt die Atmosphäre, wenn das Spiel dahinter nichts taugt?
Was noch, Marc?

Die Aussage von Microsoft, dass es in zehn Jahren keine Print-Medien mehr gebe, ist total schwachsinnig. Wir Menschen sind nun einmal Jäger und Sammler und wir haben immer gerne etwas in der Hand. Dies ist genauso bescheuert wie die Aussage, dass die Blu-ray von vorgestern sei. Klar kann man im Internet lesen und auch Daten auf der Festplatte speichern, aber ich bleibe bei meiner Meinung. Jeder hat gerne seine Sammlung mit der er auch mal vor Freunden prahlen kann. Ich glaube nicht, dass jeder in Zukunft in seiner Tram sitzt und sein Laptop rausholt, um die Tageszeitung zu lesen. Außerdem ist Lesen in einer Zeitung oder einem Buch um einiges augenschonender als auf dem PC/Laptop. Nein, es wird wie in den Jahrhunderten zuvor Bücher und Zeitungen geben. Macht weiter eine sammelnswerte Zeitschrift, dann kann uns Microsoft mit ihren Zukunftsprognosen den Buckel runterrutschen.

Notiz: Die ausgemusterten Blu-rays aus dem Keller hochholen!
Randnotiz: Buckel rasieren und einölen, damit es beim Rutschen nicht so ziept.
Wie gefällt Dir "GTA IV", Marc?

Nachdem ich jetzt "GTA IV" auf der PS3 durchgespielt habe, komme ich zu der Meinung, dass das Game noch lange nicht perfekt ist. Die Musiksender haben viel zu wenig bekannte Hits und man kann seine eigene Musik nicht einspielen. Die Minispiele Dart, Bowling und Billard sind langweilig und werden sicher auch von anderen nicht oft genutzt. Die Fahrzeuge sind nur aus der Fahrerperspektive gut steuerbar. Gerade bei der Steuerung der Vehikel habe ich mir viel mehr erwartet. Auch das vielgelobte Schusssystem hat mir bei "San Andreas" besser gefallen. Manuell zu schießen, ist echt kompliziert. Ein Schwachpunkt ist auch die fehlende Synchronisation, bei "Mafia 2" schafft es Rockstar ja auch, eine zu implementieren.

Kommen wir zu den Missionen, meiner Meinung nach der größte Schwachpunkt des Spiels. Es gibt kaum eine Mission, die es nicht schon ähnlich in den Vorgängern gab. Nach "San Andreas" habe ich mir einfach mehr erwartet, die Freiheit, die "San Andreas" ausgestrahlt hat, war einfach mehr mein Ding. Kurzum, die Grafik und Detailverliebtheit von "GTA IV" und die Freiheit von "San Andreas", schon haben wir das erste 100%-Game.

Bald darauf...

Je länger ich über "GTA IV" nachdenke, desto mehr komme ich zu dem Entschluss, dass es dem Hype nicht gerecht wurde. Grafisch ist es toll, aber atmosphärisch haut es mich nicht um. Nach "San Andreas" wollte ich einfach eine Tauchausrüstung, ein U-Boot, Jet Ski usw., um meine Freiheit zu genießen. Was ich damit sagen will: Ein Langzeittest wäre bei "GTA IV" wirklich angebracht. Mal ganz ehrlich, am Anfang habe ich mich von der Grafik und den Vorberichten einfangen lassen. Das nennt man gutes Marketing. Selbst Ihr habt Euch von dem Hype anstecken lassen, Ihr sprecht von 08/15-Missionen, schlechter Fahrzeugsteuerung, einer etwas besseren Schusssteuerung und gebt dem Titel dann aber 94%. Nein, dieses Spiel ist gut, aber 94% würde man mit etwas Abstand wahrscheinlich überdenken müssen.

Marc Langer, zahlreiche E-Mails

Wir denken damals wie heute: 94% sind genau richtig!

BEST OF MAN!AC-FORUM

»Ich glaube aber, dass ich jetzt einfach für andere Games versaut bin :-) Dieses Spiel hat es wirklich geschafft, eine unvergleichliche Stimmung aufzubauen und einen in die Story einzusaugen... einfach unglaublich. Vermutlich werden mich jetzt die normalen Spiel-Storys einfach nur noch nerven...?«
Proebbel im Thread über "Metal Gear Solid 4"

»Fakern sollten die Hoden ausgepeitscht werden! «
Spyro2000 im Thread über manipulierte "Resistance 2"-Screenshots

»"Ist halt so!" war schon immer die einfachste Erklärung der Welt. Und wer das nicht akzeptieren will, wird von den 'Profis' belehrt: "Alter, wir wissen doch alle, wie das Geschäft läuft!"«
publicmaw über dümmliche Sprüche von Erwachsenen

SCHREIB MAL WIEDER:

Jeden Monat leitet MAN!AC eine Eurer Fragen an Leute weiter, die es wissen müssen – die Hersteller und Entwickler selbst. Falls Ihr schon immer eine Rechtfertigung für ein verpatztes Spiel hören, einen Konsolenhersteller nach seinen Zukunftsplänen befragen oder Euch einfach nur mal an der richtigen Stelle beschweren wolltet, dann schickt uns einen Brief oder eine E-Mail unter dem Stichwort "Direkter Draht".

Schreibt den Lösungsbuchstaben und das Stichwort auf eine Postkarte und schickt sie an:
Cybermedia Verlag GmbH • Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
Einsendeschluss ist der 8. August 2008.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.
Online teilnehmen könnt Ihr unter www.maniac.de

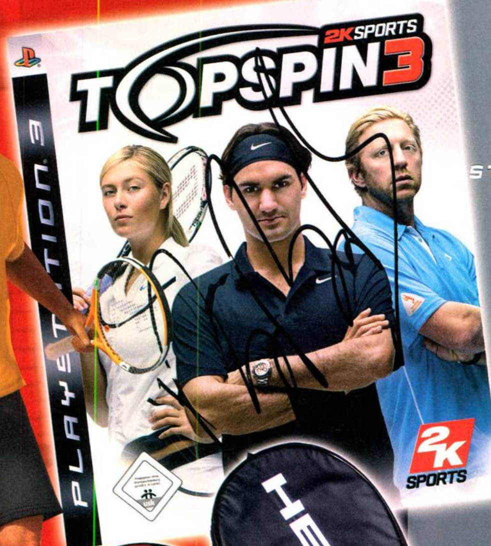
GEWINNSPIELE

Großes Tennis!

Advantage MAN!AC-Leser: In Zusammenarbeit mit Take 2 haben wir Euch ein feines "Top Spin 3"-Paket geschnürt. Neben einer PS3 und einem Schlägerset könnt Ihr ein von Boris Becker signiertes Spiel abstauben.

1x "Top Spin 3"-Paket, bestehend aus
- » PlayStation-3-Konsole
- » "Top Spin 3" für PS3 – signiert von Boris Becker!
- » Head-Schlägerset (Marat-Safin-Racket + Tasche)







Scharf auf die Preise? Einfach folgende Frage beantworten:

Welcher ehemalige Tennisprofi war bekannt für seine Klamauk-Einlagen?

A: Yannick Noah
B: Pete Sampras
C: Stefan Edberg

Stichwort: Top Spin 3

KNOW-HOW

Wii FERNGESTEUERT

Der Wii tanzt jetzt nach Eurer Pfeife: Per USB-Verbindung genießen Tüftler die volle Kontrolle über den Konsolenspeicher.

Bastler rücken dem Wii auf den Pelz: Mit dem "USB Gecko" (zirka 40 Euro) verbinden sie Nintendos Konsole mit dem PC, um den Speicher zu manipulieren, Cheats zu aktivieren und Heimentwicklungen zu starten. Die dafür nötige Wii-Software müsst Ihr allerdings mit einem Trick starten, der nur bis zu Firmware-Version 3.2 funktioniert – wer das neueste Update (3.3) installiert, kann das Zubehör nicht nutzen! *oe*

INTERNET-ADRESSEN

ANGEBOT	LINK
USB Gecko	www.wolfsoft.de
Treiber & Tools	http://usbgecko.com/
Twilight Hack	http://wiibrew.org/wiki/Twilight_Hack

1 VORBEREITUNGEN

Zusätzlich zum "USB Gecko" benötigt Ihr das Wii-Spiel "Legend of Zelda: Twilight Princess" und eine SD-Speicherkarte. Ladet und installiert den USB-Treiber für den PC, dazu schließt Ihr den Gecko via beiliegendem USB-Kabel an den Rechner und steckt ihn in den Memcard-Slot B des Wii. Dann holt Ihr den 'Twilight Hack' sowie die Datei "Wii Gecko V1 Beta 5 (Boot.elf) for Twilight Princess Chain Loader" von der Gecko-Homepage. Formatiert die SD-Speicherkarte im Format FAT-16 und erstellt darauf die Ordnerstruktur '\private\wii\title\RZDP' – der Unterordner für den Zelda-Spielstand (PAL-Version). In diesen kopiert Ihr die Datei 'rzdp0.bin' aus dem Twilight Hack, benennt sie um in 'data.bin'. Ins Hauptverzeichnis der Karte kopiert Ihr die Datei 'boot.elf' des "Wii Gecko V1".



Der "USB Gecko" lässt sich nur mit einem modifizierten Spielstand für "Zelda" aktivieren.

2 SCHAFFT VERBINDUNG

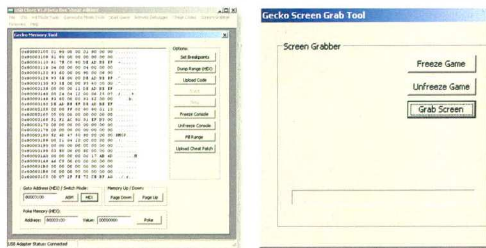
Steckt die SD-Speicherkarte in den Wii, schaltet ihn an und wechselt in die Spielstandverwaltung: Hier kopiert Ihr den 'Twilight Hack' in den Wii-Speicher. Da es sich um einen manipulierten Spielstand für "The Legend of Zelda: Twilight Princess" handelt, müsst Ihr dazu Euren eventuell vorhandenen Originalspielstand auf den PC auslagern – beide kann der Wii nicht gleichzeitig speichern. Startet anschließend "Twilight Princess", ladet den modifizierten Spielstand und plaudert nach Spielstart mit dem Pferdeexperten vor Euch: Es erscheinen allerlei wirre Zahlen auf dem Bildschirm, die Gecko-Software wird von der SD-Karte geladen und wenige Augenblicke später findet Ihr Euch im Boot-Bildschirm des Gecko Server wieder. Sofern die USB-Verbindung zum PC steht, erscheint die Anzeige "Waiting for PC command" – jetzt ist der Gecko bereit. Die Wii-Konsole lässt sich nun mit der PC-Software "Gecko Client" (siehe Homepage) fernsteuern: Startet das Programm und aktiviert im Menü 'USB' die Verbindung.



Plaudert mit dem Mann, um den Gecko-Server zu starten.

3 NUTZT DEN GECKO-CLIENT

Der Gecko-Client ermöglicht zu Beginn zwei Dinge: Unter 'Wii Mode Tools' lässt sich Heimentwicklersoftware in den Wii-Speicher laden. In den Client mit eingebaut sind ein simpler MP3-Player und ein Memcard-Tool für Gamecube-Spielstände. Alternativ könnt Ihr jetzt ein Spiel in die Konsole einlegen und es im Client unter 'Start Game' mit 'Start Game with Hook' laden – nutzt dazu die Funktion '5. Wii Game Hooks'. Der Haken ist ein kleines Programm, das während dem Spielen im Hintergrund läuft und die PC-Verbindung des Gecko hält – viele, aber nicht alle Wii-Spiele werden damit kompatibel sein. Nun könnt Ihr mit dem Gecko-Client während des laufenden Spiels auf den Speicher zugreifen: Das Werkzeug 'Remote Debugger' bringt komplette Speicherbereiche als Assembler- oder Hexcode auf den PC-Bildschirm. Wer davon nix versteht, kann fertige Cheatdateien in den Wii-Speicher laden – sucht sie im Gecko-Forum. Außerdem lässt sich das Spiel jederzeit vom PC aus anhalten (Freeze-Funktion), dann könnt Ihr per Mausklick den Bildschirmspeicher auslesen und als BMP-Bilddatei speichern.



Volle Kontrolle über das Wii-RAM: Für den Debugger braucht Ihr Assembler-Kenntnisse.

Das Spiel anhalten und den Bildschirmspeicher auslesen gelingt mit zwei Mausklicks.

MAN!AC EXTENDED

AKTUELL

» INHALT

Weggesperrt auf Zeit

Indizierte Oldies kehren zurück auf PS2, Wii & Co.

Auferstanden von den Toten

Gejagt und verbannt, aber niemals besiegt: Gar teuflische Killerspiele steigen aus ihren Index-Gräbern, um die Kinderzimmer zu erobern!





X Seit das Videospiel die bis Ende der 80er-Jahre amtierende Videokassette als vermeintliche Hauptursache für Gewalt bei Jugendlichen abgelöst hat, warten mutige Zocker auf die prophezeiten Spätfolgen: Manch einer hat sich inzwischen vom bleichen Kellerkind zum ambitionierten Familienvater entwickelt und muss nun nicht schlecht staunen, dass seine Zöglinge einst auf den Index verbannte 'Killerspiele' entsprechend aktueller USK-Prüfung offenbar schadlos genießen dürfen. Degenerieren virtuelle Gewaltorgien etwa im Laufe der Jahre zu harmlosem Kinderspielzeug? Gibt es gar ein Verfallsdatum? MAN!AC geht der Sache auf den Grund und enttarnt neun 'grauenhafte Killerspiele' auf freiem Fuße!

Die Todesliste

Videospieler der ersten Stunde wissen genau, dass Jugendschutz schon lange nicht mehr das ist, was er einmal war – im positiven Sinne. Denn in den 80er-Jahren wurden neue Titel nicht vor Verkauf auf schädliche Inhalte geprüft, sondern einfach ausgeliefert – frei nach dem Motto "Wo kein Kläger, da auch kein Richter". Für hartgesottene Action-Fans bedeutete



Wer zuletzt lacht, lacht am besten: Wir haben das amtliche Mitteilungsblatt der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften "BPjS Aktuell 1/99" aus dem Archiv gekramt und nach aktuellen Neuauflagen gesucht.

Erste Hilfe für schwarze Schafe



Es gibt indizierte Spiele, die später für den Game Boy entschärft wurden: Gleich zwei berühmte Amiga-Klassiker mussten wegen wuselnder Soldaten ins Exil, die man mit dem Bord-MG des Fliegers oder gar Bomben aufs Korn nimmt. In den Neuauflagen von "Wings of Fury" (Game Boy Color, ab 6 Jahren) und "Wings" (GBA, ab 12 Jahren) beschießt man jetzt nur noch Bunker, MG-Stellungen und andere Flieger. Spielerisch ist das kein Beinbruch, auch wenn Fans die überzogenen wie kratzigen Digi-Todesschreie vermissen werden – die klingen 2008 tatsächlich ziemlich lächerlich. Beim Update "Duke Nukem Advance" (GBA, ab 12 Jahren) hat man dagegen aus bestehenden Elementen neue Levels gebaut, das ist ebenfalls eine passable Alternative.



Schon zu Amiga-Zeiten beeindruckten die opulenten Luftkämpfe von "Wings", auf dem GBA dürft Ihr sie auch per Linkkabel spielen!

dies schnell zugreifen, bevor eine entrüstete Mutter die Sheriffs von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (der Vorläufer der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien) auf die Spur bringt. Diese Behörde regelte bis zur Einführung der USK im Jahr 2003 den Jugendschutz bei Videospielen allein: Wenn nach Ansicht der Beamten die Gefahr bestand, dass ein Spiel etwa mit Sex- oder Gewaltdarstellung die Entwicklung eines Kindes oder Jugendlichen beeinflussen könnte, wurde dieses unerwünschte Element indiziert. Dies bedeutete den kommerziellen Tod eines Videospiels, denn indizierte Medien dürfen nicht beworben und an Erwachsene nur 'unterm Ladentisch' verkauft werden. Gleichzeitig fehlte seinerzeit den Herstellern die Möglichkeit, Spiele für Erwachsene als solche zu kennzeichnen und diese kontrolliert den entsprechend alten Kunden zukommen zu lassen. Eine verzwickte Situation, die manche Veröffentlichung zum riskanten Glücksspiel und eine berüchtigte Midway-Prügelei sogar zur pompös angekündigten Eintagsfliege machte: "Greift zu, nur wenige Tage im

» COMMANDO

Indiziert » 1987
Systeme » Arcade, NES, Atari 2600/7800, C64 u.a.

Während die für Homecomputer mit Robotern entschärfte Variante "Space Invasion" weiterhin im Index-Exil schmort, dürfen Retro-Fans das "Commando"-Original wieder spielen: Ihr durchkämmt vertikal scrollende Stellungen, deren Verteidiger Euch geschickt ins Kreuzfeuer nehmen. Knifflig sind Engpässe und die Befreiung von Gefangenen, die von ihren Peinigern flink aus dem Bildschirm gezerrt werden.



Neuauflage » Capcom Classics Collection (PS2/ Xbox), Capcom Classics Collection Reloaded (PSP)
USK-Freigabe » ab 12 J.
Preis » ca. 16 Euro



Geschickte "Commando"-Gegner: Sie nutzen die Deckungen und fallen zurück, wenn Ihr Euch nähert.

» DOOM

Indiziert » 1994
Systeme » PC, PSone, SNES, Jaguar u.a.

Wer hätte gedacht, dass sich "Doom" auf dem GBA so gut macht? Es ist zwar nicht der erste Ego-Shooter, gilt aber in puncto Atmosphäre als Meilenstein und zugleich als Mutter aller 3D-Netzwerkschlachten. Das kommt auch in der fantastischen Neuauflage für GBA zur Geltung: Dank Linkkabel-Unterstützung dürfen bis zu vier GBA-Freunde zum Deathmatch antreten oder im Duett die Levels kooperativ spielen. Schon allein wegen der aufregenden Mehrspieler-Action lohnt es sich, die mobile Neuauflage zu besorgen – da kann kein anderer GBA-Shooter mithalten!



Neuauflage » Doom (GBA)
USK-Freigabe » ab 16 Jahren
Preis » ca. 20 Euro



Flott und dynamisch stürmt der Soldat die Hölle: Technisch steht die GBA-Neuauflage dem PC-Original in keinster Weise nach – verblüffend!

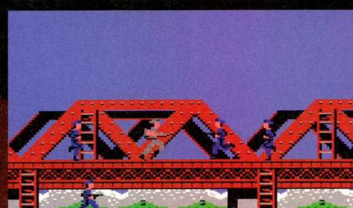
» GREEN BERET

Indiziert » 1986
Systeme » Arcade, C64, MSX, CPC

Die Soldatenballerei kommt unter dem Namen der Automatenvorlage auf DS und Xbox Live: In "Rush'n'Attack" greift der "Green Beret" russische Militärstellungen an. Auf mehreren Ebenen gilt es, die vielen Sicherheitskräfte mit Shotgun, Flammenwerfer und Pistole zu bekämpfen. Im Nahkampf wechselt der Held automatisch zur Messerattacke. Im Gegensatz zum spielerisch verwandten "Gryzor" (Seite 91) wird man aber stellenweise von Gegnern förmlich überrannt, was schon mal zu Frusterlebnissen führt.



Neuauflage » Konami Arcade Classics (DS), Rush'n'Attack (Xbox Live Arcade)
USK-Freigabe » ab 12 Jahren
Preis » ca. 30 Euro / 400 Microsoft Points

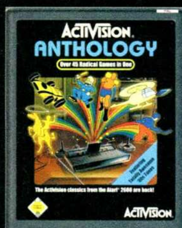


Entweder angreifen oder auf eine anderen Ebene ausweichen: In "Rush'n'Attack" müsst Ihr es mit vielen Feinden gleichzeitig aufnehmen.

» RIVER RAID

Indiziert » 1984
Systeme » Atari 2600/5200, Colecovision, C64, MSX u.a.

Unter VCS-Fans gilt "River Raid" als einer der besten Shooter für die Oldie-Konsole: Ihr folgt mit dem Jäger einem vertikal scrollenden Fluss und ballert auf Helikopter, Brücken und Schiffe.



Interessant ist dabei das Management des Treibstoffs: Man kann auch langsamer oder schneller fliegen und muss dann öfter bzw. seltener auftanken – das gelingt mit Fuel-Tonnen, die auf dem Fluss treiben.



Beachtet die Tankanzeige unten: In "River Raid" muss der Spieler nicht nur auf Feinde feuern, sondern auch mit den Treibstoffvorräten haushalten.

Neuauflage » Activision Anthology (PS2)
USK-Freigabe » ab 0 Jahren
Preis » ca. 16 Euro

» MERCS

Indiziert » 1992
Systeme » Arcade, Mega Drive, Master System, C64, CPC

Diese Soldaten erobern in alle Richtungen scrollende Festungen, reißen komplette Häuser und Bunker ein: In "Mercs" dürft Ihr Fahrzeuge wie Jeep und Panzer besteigen, im legendären Dreispieler-Modus kann ein Kamerad sogar das Bordgeschütz besetzen – wer mit den mächtigen Gegnern fertig werden will, muss taktisch kooperieren und die Extrawaffen teilen. Wer gern zusammen mit Freunden ballert, kommt an diesem Spielhallen-Oldie nicht vorbei.



Neuauflage » Capcom Classics Collection (PS2/Xbox), Capcom Classics Collection Reloaded (PSP)
USK-Freigabe » ab 12 Jahren
Preis » ca. 16 Euro



Mächtige Geschütze und riesige Obermotze: In "Mercs" nehmt Ihr es mit Kriegsschiffen, Panzer und sogar Jets auf.

» DOOM 2

Indiziert » 1994
Systeme » PC, Mac

Mit 30 Levels ist "Doom 2" etwas umfangreicher als der Vorgänger, zumal es diverse Geheimabschnitte zu entdecken gibt – wer findet alle versteckten Räume und die geheimen Türen zu den optionalen Abschnitten? Auch bei den Feuerwechseln müsst Ihr vorausschauender planen: Der Wechsel zwischen Pumpgun und doppelläufiger Flinte bringt zusätzliche Taktik in die Ballereien, denn die Waffen teilen sich die Munition. Wie beim GBA-Erstling dürft Ihr auch Koop- und Deathmatch-Modus spielen.



Technisch bietet "Doom 2" nichts Neues, die Levels sind aber komplexer und mit mehr Geheimnissen gespickt. Das macht sie für Solisten besonders interessant.



Neuauflage » Doom 2 (GBA)
USK-Freigabe » ab 16 Jahren
Preis » ca. 30 Euro

Handel!". Ihren zweifelhaften Ruf als wahllos agierende Zensuranstalt erarbeitete sich die BPjS aber nicht zuletzt mit umstrittenen Begründungen. So heißt es im Indizierungsbeschluss der Ballerei "River Raid" unter anderem: "Hier findet paramilitärische Ausbildung statt" und „Bei älteren Jugendlichen führt das Bespielen (...) zu physischer Verkrampfung, Ärger, Aggressivität, (...) und Kopfschmerzen" (BPjS-Aktuell Heft 02/84). Das klingt nicht nur aus heutiger Sicht unsachgemäß und mag erklären, warum die BPjS der 80er-Jahre weitgehend nicht als Schutzeinrichtung wahrgenommen wurde – im Gegenteil, es war eher cool, sich mit der vollständigen Kollekte an Indexspielen zu brüsten: "Ich zock' alle Games, die verboten sind!"

Auferstehung

Aber wie kommen einst verbannte Spiele in aktuelle Retro-Sammlungen sowie die Online-Shops von Microsoft und Nintendo? Wer das Jugendschutzgesetz studiert, findet tatsächlich ein Art von Verfallsdatum für indizierte Titel. Dort heißt es unter §18 zur 'Liste jugendgefährdender Medien': "Nach Ablauf von 25 Jahren verliert eine Aufnahme in die Liste ihre Wirkung." Dafür müssen die meisten Indexkandidaten des letzten Jahrtausends aber noch etwas ausharren. Fans von C64-Ballereien brauchen immerhin nicht auf den Zufall hoffen, denn in naher Zukunft werden die Karten für viele Klassiker neu gemischt: Die Indizierung des berüchtigten "Raid Over Moscow" verfällt 2010, ein Jahr später folgen die von "Beach Head 2" und "Rambo 2" – man darf gespannt sein, was dann passiert. Zusätzlich haben

Hersteller die Möglichkeit, fragwürdige Titel einer erneuten Prüfung zu unterziehen. So wurde etwa "River Raid" auf Antrag von Activision 2002 vom Index genommen und anschließend in der "Activision Anthology" für PS2 wiederbelebt – die USK-Prüfung ergab eine Freigabe ohne Altersbeschränkung. Ähnlich werden allerhand andere Oldies im Rahmen von Spielsammlungen, Neuauflagen oder Online-Vertrieb neu bewertet. Das bedeutet aber nicht zwingend, dass die klassische Version vom Index verschwindet – die neue Altersfreigabe gilt unter Umständen nur für die Neuauflage.

Der Zahn der Zeit

Tatsache ist, dass im Zeitalter von Online-Shootern die 'Killerspiele des letzten Jahrtausends' tatsächlich an Schrecken verloren haben: Wer auf dem Bildschirm "Medal of Honor"-Soldaten den Helm durchlöchert oder mit dem "Ace Combat"-HUD mehrere 3D-Panzer gleichzeitig anvisiert, wird beim Anblick pixeliger "Contra"- und "River Raid"-Sprites bestenfalls lachen – immerhin ist dies eine 'physische Verkrampfung', die so manch 'Killerspiel-Klassiker' auch heute noch hervorruft. Früher konnte man sich mit Pixel-Männchen identifizieren, auf heutige Spieler wirken sie dagegen bisweilen sogar abstrakt. Trotzdem lohnt sich das Daddeln der umstrittenen Titel, gelten doch manche im Rest der Welt als Genre-Meilensteine, die spielerisch und dramaturgisch noch heute begeistern. Es bleibt das Fazit, dass in Deutschland selbst indizierte 'Killerspiele' nicht für immer weggesperrt werden: Nach aktueller Gesetzgebung können sich Action-Fans darauf verlassen. *oe*

» GOLDEN AXE

Indiziert » 1992
Systeme » Arcade, Mega Drive, Amiga u.a.

Barbar Ax, Amazone Tyris und Zwerg Gilius mischen ein Königreich auf: Im Prügel-Scroller kommen Äxte, Schwerter und magische Superattacken zum Einsatz – dafür müsst Ihr aber Zaubertrank sammeln. Im Vergleich zu Hinterhofkonkurrenten wie "Streets of Rage" sind die Pfade recht linear und nur mit wenigen Geheimnissen versehen, was es auf Dauer etwas eintönig macht. Deshalb gefällt langfristig vor allem der Zweispieler-Modus.





Kloppt Trolle und Ritter: Das Kampfsystem von "Golden Axe" ist eher simpel, taktische Abwechslung bringt der Einsatz von Zauber und das Zusammenspiel.

Neuauflage » Sega Mega Drive Collection (PS2/PSP), Golden Axe (Wii Shop & Xbox Live Arcade)
USK-Freigabe » ab 6 Jahren
Preis » ca. 30 Euro / 800 Wii-Punkte / 400 Microsoft Points

» GUN SMOKE

Indiziert » 1988
Systeme » Arcade, C64

Im Wilden Westen zückt der Cowboy Colt und Streuwumme, um Indianer zu erledigen: Es gibt auch einige Hindernisse, im Vergleich zum spielerisch verwandten "Commando" haben die Levels aber weniger Tücken. Dafür scrollen sie eigenständig, was Euch mächtig in Zugzwang bringt. Geballert wird mit drei Knöpfen in verschiedene Richtungen, zudem kann der Cowboy das schützende Pferd und Sprintstiefel sammeln.



Neuauflage » Capcom Classics Collection (PS2/Xbox)
USK-Freigabe » ab 12 J.
Preis » ca. 16 Euro



Western-Shooter sind eher selten und deshalb interessant: In "Gun Smoke" macht Ihr Irokesen und andere Indianer nieder.

» GRYZOR

Indiziert » 1987
Systeme » C64, CPC

"Gryzor" ist der Titel der Homecomputer-Version von Konamis "Contra", das nach dessen Indizierung in Deutschland mit Robotern grafisch entschärft wurde: NES-Fans kennen es daher schon lange unter dem Namen "Probotector", das als grandioser Action-Meilenstein gilt – besonders im Zweispieler-Modus. Einzigartig ist in erster Linie der Modi-Mix bei den Levels: Mal stürmt Ihr seitlich, mal durch dreidimensional anmutende Gänge in den Hintergrund – ein Pflichttitel für Action- als auch Oldie-Fans!





Auf Loren fahren, Stampfern und dem Kugelhagel ausweichen: Die "Contra"-Soldaten müssen viele bewegliche Elemente im Auge behalten.

Neuauflage » Konami Arcade Classics (DS), Contra (Xbox Live Arcade)
USK-Freigabe » ab 12 Jahren
Preis » ca. 30 Euro / 400 Microsoft Points

Insert Coin 2008

Ihre technische Vorreiterstellung hat die Spielhalle längst verloren, abtreten will der Geburtsort der Videospiele aber noch lange nicht. Auch anno 2008 setzen die japanischen Arcade-Entwickler auf die bewährte Mischung aus Prügeln, Rasen und Ballern – Heimkonsolen-Umsetzungen nicht ausgeschlossen. *ms/jk*

BlazBlue: Calamity Trigger

Die "Guilty Gear"-Macher Arc System Works können die Hände nicht vom Beat'em-Up-Genre lassen und werkeln fleißig an der Next-Gen-2D-Schlägerei "BlazBlue". Die Highres-Sprites und -Effekte sehen schon traumhaft aus, das Kampfsystem verspricht ähnlich komplex zu werden wie in "Guilty Gear": Mit 'Barrier Burst', 'Rapid Cancel' und 'Counter Assault' (um nur einige der Feinheiten zu nennen) werdet Ihr einige Zeit brauchen, bis Ihr das Vier-Knopf-System beherrscht. Zum schwachen, mittleren und schweren Angriff gesellt sich der 'Drive-Button' mit dem Ihr Charakter-spezifische Moves aktiviert. Hoffentlich wird das Handkanten-Feuerwerk für Heimkonsolen umgesetzt.





Die Effekte der Special-Moves sind ein Augenschmaus!

Samurai Spirits: Edge of Destiny

Der zweite 3D-Versuch von "Samurai Spirits" sieht weitaus vielversprechender aus, als sein Hyper-Neo-Geo-64-Vorgänger. Die ersten bewegten Bilder lassen dank freier Bewegungen in allen drei Dimensionen und eines cleveren Combo-Systems auf dynamische Kämpfe hoffen. Die aus den 2D-Teilen bekannten Aktionen fügen sich gut ins Repertoire der Fighter ein und finden ihren Höhepunkt in blutigen Finishing-Moves. Obwohl nicht so bunt wie früher, sorgt die traditionelle Musik dafür, dass das "Samurai Shodown"-Feeling aufkommt.





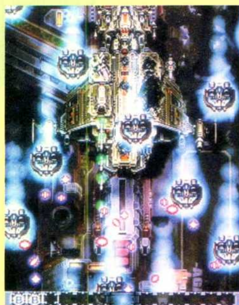
In "Samurai Spirits" stehen Juggles nicht so im Vordergrund wie in der "Tekken"-Serie: Die meiste Zeit steht Ihr auf den Beinen und könnt gegnerischen Combos entkommen.



Sega Rally 3

Zehn Jahre nach Teil 2 kehrt die Offroad-Serie in die Spielhalle zurück – unterstützt von der neuen Europa-R-Hardware, die auf einem Intel-Dual-Core-Prozessor, 4 GB Arbeitsspeicher und einer 8800-NVIDIA-Grafikkarte basiert. Diese befeuert einen 62 Zoll großen 720p-Monitor, auf dem die Rennaction in flüssigen 60 Bilder pro Sekunde läuft. Aktuell steht ein Exemplar im Londoner Funland – während der Location-Test-Phase war das Erlkönig-Kabinett mit dem falschen Namen "Super Challenge" getarnt. Wie schon "Sega Rally" für Xbox 360 und PS3 wurde "Sega Rally 3" vom Sega Racing Studio entwickelt – davon zeugen nicht zuletzt die sehr ähnliche Optik, gleiche Streckenelemente und die Musik. Im 'Classic Mode' freuen sich Retro-Raser über ein Remake des 1995er Wüstenkurses aus dem Erstling.

Seit "Space War" hat sich einiges getan – bestes Beispiel "Do-Don-Pachi Dai-Fukkatsu".



Do-Don-Pachi Dai-Fukkatsu



Wer Caves Shooter-Serie "Don-Pachi" nicht kennt, hat ein gutes Jahrzehnt Ballergeschichte verpennt. Seit 1995 kämpfen sich wackere Knüppelkünstler durch den Kugelhagel, stets nur ein Ziel vor Augen: den High Score. Daran ändert sich auch bei "Dai-Fukkatsu" nichts. Anstatt wie bisher zu Beginn einen Piloten auszuwählen, entscheidet Ihr Euch nur für die Art des Schiffs und der Bewaffnung – wer Mädels sehen will, muss bis zum Bossfight überleben. Habt Ihr Euch für eine der beiden Gleitervarianten (Bomben-Typ vs. Schuss-Typ) entschieden, freut Ihr Euch über die verbesserte Optik, kräftige Farben und jede Menge Action. Das Punktesystem von "Dai-Ou-Jou" wurde in den Grundzügen übernommen, neuerdings eliminiert Ihr im 'Hyper'-Modus feindliche Kugeln – das treibt den Hit-Zähler hoch.



Hummer Extreme

Ein Sega-Rennspiel mit den bekannten amerikanischen Militärjeeps – Gerüchten zufolge auf Basis des Lindbergh-Arcadeboards. Anfang Juni fanden Location-Tests in der Tokioter Spielhalle Joypolis statt – außer dem aufwändigen Kabinett-Design sind aber noch keine Details zum PS-Spektakel bekannt.



Rambo

Wow, ein "Rambo"-Lightgun-Shooter von Sega, dem unumstrittenen König aller Spielhallen-Brutalo-Ballereien. Mehr können sich Fans der 'Hirn aus, Knarre raus'-Filmvorlage kaum wünschen. Bei genauerem Hinsehen fällt uns doch eine Sache ein: Wie wäre es mit einer Grafik, die nicht schon den Dreamcast unterfordert hätte? Gibt es nicht? Okay, dann nehmen wir eben den peinlich-drolligen Japaner mit der 80er-Jahre-Rambo-Matte...







Weil der Gasmaskenmann den GI-Kollegen foltert, verdient er den Tod – die Gegner rechts bestimmt auch.



Tatsunoko vs. Capcom

Überraschend veröffentlichte Capcom vor kurzem Bildschirmfotos zum 2D-Beat'em-Up "Tatsunoko vs. Capcom". Tatsunoko ist ein japanisches Anime-Studio, das TV-Serien wie "Samurai Pizza Cats" und "Neon Genesis Evangelion" produziert. Welche Tatsunoko-Franchise sich mit welchen Capcom-Charakteren Super-Specials um die Ohren hauen wird, ist noch nicht bekannt. Auf den Bildern tummeln sich Chun-Li und Ryu aus "Street Fighter", sowie Ken aus der Serie "Gatchaman" und Tetsuya Azuma aus "Casshan". Die veröffentlichten Bilder deuten auf einen ähnlich Super-Special-Combo-lastigen Spielablauf hin wie in "Marvel vs. Capcom 2". Mal sehen, wann die Profis die erste 999-Hit-Combo auf die Beine stellen...





Wenn groß nicht groß genug ist: In "Tatsunoko vs. Capcom" kommen erstmals die 'Hyper-Combos' zum Einsatz.

Akatsuki Blitzkampf: Ausf. Achse

2007 erfreuten sich japanische Schlägertypen am Fan-Projekt "Akatsuki Blitzkampf" – dort hauen sich 2D-Kämpfer mit so illustren Namen wie Fritz, Adler oder Elektrosoldat herzhaft auf die Rübe. Die optisch ulkige, spielerisch sehr traditionelle Schlägerei stieß bei Genre-Anhängern auf so viel Gegenliebe, dass Sega dem Doujin-Spiel kurzerhand zu einem Spielhallenauftritt verhalf – seit Frühjahr 2008 wartet die "Ausf. Achse" auf fernöstliche Arcadegänger.



Minimalistische Sprites prägen die Grafik.



GRAND SLAM DER FREAKS

Tennis hat in Deutschland schwer an Popularität eingebüßt. Ursachen dafür gibt es viele: Deutsche Teilnehmer verweilen in den großen Turnieren nicht viel länger als die Bälle, mit denen gespielt wird. Und unter den Herren ist die Dominanz von Rafael Nadal und Roger Federer erdrückend. Schillernde Persönlichkeiten wie John McEnroe oder Yannick Noah gibt es heute nicht mehr. Was hat das alles mit Videospielen zu tun? Ganz einfach: Wie heutige TV-Übertragungen werden auch die zugehörigen Spiele von vielen Zockern verschmäht. Seit dem Urvater "Pong" habe sich nichts getan, wird dem Genre vorgeworfen. Arm an Überraschungen sei es, viel zu trocken sowieso. Wir sind den Anklagen nachgegangen und haben uns im virtuellen Tenniszirkus umgeschaut. Siehe da: Unter den "Pong"-Enkeln finden sich mehr kuriose Genossen als man denkt. Stellvertretend für ihre Spiele haben wir die Freaks zum Grand Slam geladen. *ak*

Die Flippige

WORLD COURT TENNIS (TURBO GRAFX-16, 1989)

Wenn Spiele schizophren sein könnten, "World Court Tennis" wäre es mit Sicherheit. So erkundet Ihr in Rollenspiel-Manier eine ausladende Oberwelt, plaudert mit neunmalklugen Einwohnern und verschleudert in Shops Euer Erspartes. Doch schon die Vorgeschichte deutet an, dass hier eine gespaltene Persönlichkeit am Werk war: Ein teuflischer Tenniskönig hat sich sämtliche Courts des Landes unter den Nagel gerissen. An Euch liegt es nun, die Spielstätten wieder aufzutreiben. Ah ja... Als Kopffüßler wandert Ihr fortan durch die Pixel-Pampa und werdet regelmäßig in Zufallskämpfe bzw. -spiele verwickelt. Zwar habt Ihr meistens noch die Option, die Herausforderungen abzulehnen, doch die Kontrahenten lassen sich nicht so einfach abschütteln. Schon gar nicht Jason Voorhees, seines Zeichens Bösewicht aus "Freitag der 13.". Was der Schurke dort überhaupt zu suchen hat, ist uns nicht ganz klar. Dafür wird das Geheimnis gelüftet, was unter der Eishockeymaske steckt. So viel sei verraten: Es ist noch lächerlicher als das, was Sido vor einigen Jahren entblößte. Könnt Ihr Euch nicht vorstellen? Auf DVD gibt es den Beweis.





Dieses Dorf werdet Ihr bei "World Court Tennis" oft zu Gesicht bekommen: Immer wenn Ihr ein Tennis-Match verliert, fangt Ihr hier wieder an.

Die Sexbombe

OUTLAW TENNIS (PS2 / XBOX, 2005)

Wenn man jemandem schon keine Fähigkeiten mitgibt, dann muss man diese Unfähigkeit wenigstens in eine attraktive Hülle verpacken. So muss Gott gedacht haben, als er Anna Kournikova erschuf. Oder die Entwickler von Hypnotix bei der Konzeption von "Outlaw Tennis". Mit Tennis-Püppchen Summer verfügt das Game zwar über die heißeste Braut aller Tennisspiele, die inneren Werte sind wegen der vergeigten Steuerung aber unter aller Kanone. Dafür sorgen die anderen Charaktere für Abwechslung vom spießigen Tennis-Alltag: Latino-Lover El Suave etwa funktioniert eine Spielpause zu einer Werbe-Unterbrechung um. Das Verkaufsobjekt: Eine Gummipuppe für die Frau – dem Verkäufer nachempfunden. Gespielt wird unter anderem in der Hölle, und bei Minispielen wird auf wahnsinnige Metzger geschossen.

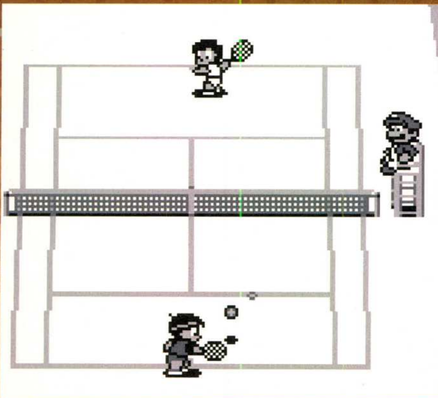


Was für eine Vorhand: Auf Wunsch dürft Ihr das Match für eine zünftige Prügelei unterbrechen.

Der Falschspieler

TENNIS (GAME BOY, 1989)

Man stelle sich folgende Situation vor: Durch eine Verkettung höchst unwahrscheinlicher Umstände seid Ihr im Finale von Wimbledon. Euch gegenüber steht Roger Federer, wer sonst? Die Zuschauer feuern Euch frenetisch an – Außenseiter sind eben beliebt. Das ändert allerdings nichts daran, dass sich Eure Tenniskenntnisse auf absolute Grundlagen beschränken. "Einen Aufschlag werde ich schon hinbekommen", macht Ihr Euch Mut. Doch der erste Versuch landet im Netz. Zweiter Versuch: Ihr werft den Ball nach oben, zieht voll durch und... schlagt ins Leere. Zu allem Überdruss fällt Euch die Filzkugel auch noch auf den Kopf. Wie peinlich! Der Schiedsrichter verkündet den logischen Spielstand: "Fifteen – Love". Moment! 15 : 0?!? Entweder der Schiedsrichter mag keine Schweizer oder Ihr spielt gerade den Game-Boy-Klassiker "Tennis". Da gibt's zwar keinen Roger Federer, der Spielzug könnte aber tatsächlich daraus stammen. Glaubt Ihr nicht? Überzeugt Euch doch auf der DVD!



Als Hüpfheld mag Mario vielleicht eine gute Figur abgeben, zum Schiedsrichter taugt er aber nicht.





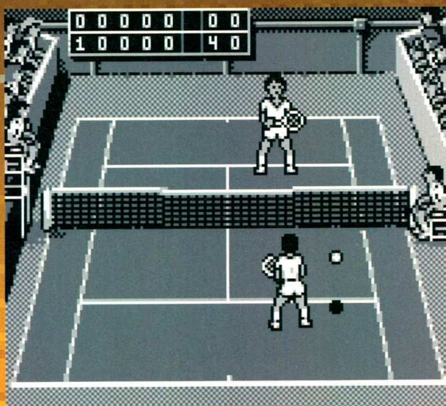




Der Lulatsch

JIMMY CONNORS TENNIS (GAME BOY, 1989)

Bei der Entwicklung von "Jimmy Connors Tennis" für das Super Nintendo legte Ubisoft den Fokus auf ein möglichst hohes Maß an Realismus. Mit Erfolg. Beim gleichnamigen Game-Boy-Ableger konzentrierte man sich hingegen auf ein möglichst niedriges Maß an Realismus. Ebenfalls mit Erfolg. Wie sonst ist es zu erklären, dass schon die Darstellung der Spieler nicht hinhaut? Auf den ersten Blick ist zu erkennen, dass der hinten stehende Spieler größer ist als der Akteur auf der vorderen Platzhälfte (siehe Bild). Entweder hat da jemand verdammt viele Fruchtzwerge konsumiert oder Ihr spielt gegen den Scheinriesen aus Jim Knopf. Unseren Berechnungen zufolge müsste der hintere Spieler ca. 2,73 Meter groß sein. Das sieht nicht nur bescheuert aus, sondern sorgt auch dafür, dass er weniger Schritte benötigt, um von einer Seite des Courts zur anderen zu kommen – denn die Spielfläche ist ja nach hinten perspektivisch korrekt verkleinert. Zum Schluss der Witz an der Sache: Der hintere Athlet ist gar nicht größer (siehe DVD). Ein Tennisspiel mit einer optischen Täuschung – nicht schlecht!



Das Bild veranschaulicht nicht nur die Größenverhältnisse der Teilnehmer, sondern auch die Fluggeschwindigkeit des Balls – fast zumindest.

Der Hässliche

TENNIS COURT SMASH (PS2, 2003)

Wo D3 Publisher auf der Verpackungsrückseite steht, ist Vorsicht geboten. Immerhin wurde die Firma hauptsächlich durch den Vertrieb von Low-Budget-Spielen in Japan bekannt. Im Falle von "Tennis Court Smash" ist die Vorsicht gerechtfertigt: Grafisch kann das Spiel nicht mit "Virtua Tennis" konkurrieren (das 2003 schon drei Jahre auf dem Buckel hat), spielerisch hält es bestenfalls mit "Outlaw Tennis" mit (was gar nichts heißt). Dafür sorgt es für eine beschwingte Stimmung beim Spieler. Die rührt allerdings aus der unfreiwillig komischen Inszenierung: Die Sportler bewegen sich Moonwalk-artig an der Grundlinie, schreiten wie Roboter über den Platz oder reklamieren eine Entscheidung an einer Stelle, die der Ball nie berührt hat. Muss man gesehen haben. Gut, dass Ihr dank der DVD die Möglichkeit dazu habt. Dort lüften wir auch das Geheimnis, warum Euch der Titel des Spiels bekannt vorkommen könnte, obwohl diese Software-Gurke nie in Eurer Konsole rotiert ist.



Man beachte die aerodynamische Haltung, die der obere Spieler einnimmt, um den Ball zu erreichen. Oder ist es doch nur ein Hexenschuss?



Die Lolita

ACE O NERAE! (SNES, 1993 – NUR JAPAN)

Geschichten zu erzählen gehört nicht unbedingt zur Stärke von Tennisspielen. Genau genommen sind ausufernde Dialoge in diesem Genre auch fehl am Platz. "Ace o Nerae!" versucht es trotzdem: Heraus kommt eine schlüpfrige, in Manga-Bildern erzählte Liebesschnulze, in deren Verlauf die Akteure nicht nur durch Tennis ins Schwitzen kommen... Das zumindest hatte ich mir erhofft – wirklich verstanden habe ich wegen der japanischen Schriftzeichen nichts. Leider ließ Japanisch-Experte Jan mit seiner Übersetzung diese Wunschvorstellung wie eine Seifenblase platzen. In Wahrheit geht es um zwei Tennishochschulen, die ein Turnier austragen. Toll, vielen Dank auch, Jan. Jetzt hab' ich keinen Bock mehr aufs Spiel! Von den ganzen Mode-7-Effekten während den Matches ist mir ohnehin schlecht geworden.



Machen wir einen Fehler, wirft uns der Trainer obszöne Kraftausdrücke an den Kopf. Oder auch nicht... Das kurze Röckchen ist wohl doch das Anzüglichste am ganzen Spiel. Mist!



MAN!AC VOR 10 JAHREN TEST DES MONATS

Banjo-Kazooie





...und was wir heute dazu sagen

Wie die Zeit vergeht: Eine Dekade ist es her, dass das Bär-und-Vogel-Team sein Debüt feierte. "Banjo-Kazooie" zählte in der Frühzeit des Nintendo 64 zu den größten Offenbarungen und zeigte, dass neben Mario noch andere 3D-Hüpfhelden eine Existenzberechtigung hatten. Rares knallbuntes und einfallsreiches Abenteuer steckte voller Gags und Ideen, brachte die unterschiedlichen Talente des Duos geschickt zur Geltung und kitzelte optisch aus der Modul-Konsole imposante 3D-Landschaften heraus. Die Technik wirkt heute altbacken, hält sich durch den Bonbonstil aber wacker; spielerisch blieb das Abenteuer erstaunlich frisch. Der gerade in Entwicklung befindliche dritte Teil muss erst zeigen, dass er seinem Vorfahren wirklich das Wasser reichen kann...

AUSBLICK

Wir schauen nicht nur in die Zukunft, sondern kümmern uns auch um die Gegenwart: Wir drehen mit Rockstars **Midnight Club Los Angeles** die ersten Runden, hauen uns Schwertklingen und Kampfstäbe in **Soulcalibur IV** um die Ohren und geben den Handheld-Musikanten bei **Guitar Hero on Tour**. Für Importfans nehmen wir **Blast Works** und **Trauma Center: Under the Knife 2** unter die Lupe, Sportler freuen sich auf den Olympia-Check mit **Beijing 2008** und **Summer Athletics**. Außerdem sind wir neuen Informationen zu **Killzone 2** auf der Spur.



Die nächste MAN!AC-Ausgabe 09/08 erscheint am 01.08.2008

AUF DER MAN!AC-DVD:



» E3 2008

Von der Mega-Messe zum exklusiven Branchentreff geschrumpft, ist die Veranstaltung in Los Angeles immer noch die wichtigste Adresse für brisante Ankündigungen. Wir sind vor Ort und jagen allen Neuheiten hinterher. Auf der DVD findet Ihr die Highlights aller Pressekonferenzen: Seid gespannt, was Sony, Microsoft, Nintendo & Co. an Überraschungen präsentieren.

» Ferrari Challenge

Die Nobel-Karossen aus Italien gehen endlich wieder auf heimischen Glotzen an den Start: Unser rasantes Testvideo zeigt, was die Supersportwagen alles drauf haben.

Teaser-Videos auf www.maniac.de ab 28.07.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Leitender Redakteur: Matthias Schmid (ms)
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thomas Stuchlik (ts, Leitung DVD), Michael Herde (mh), André Kazmaier (ak, Volontär), Jan Königsfeld (jk, Volontär) – Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Maximilian Wildgruber (mw), Winnie Forster, Rafael Dyll, Michael Stapf, Rudolf Inderst

Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: redaktion@maniac.de
Internet: www.maniac.de

ABO-SERVICE
Hotline 089/858 53 845, E-Mail: abo@maniac.de
Abocoupon siehe Seite 53
NACHBESTELLUNGEN
im Internet unter www.maniac.de

Layout: Cynthia Grieff, Andrea Danzer
Titelmotiv: Mirror's Edge © Electronic Arts
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
gültige Anzeigenpreisliste 2008

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/31906-0, Fax -113

Druck: Dierichs Druck+Media GmbH&Co. KG, Kassel

Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN

Die Auftraggeber der in MAN!AC geschalteten Endkundenanzeigen versichern, dass sie die beworbenen Produkte ausschließlich gemäß des geltenden Jugendschutzgesetzes abgeben.